1989年4月1日発行(毎月1回1日発行)第1巻第4号通刊4号

for New TV-Game Generation

# マルカツ 勝PCエンジン

1989 | 4月号

350yen

CD·ROMタイムス
書き下しセル画満載
天外魔境
全ぼう公開コブラ



新連載
さくまさんちの開発絵日記
桃太郎伝達

NEW SOFT
お待たせ！
タイトー参入
究極タイガー
ダライアス
パックランド
P☆47

HOW TO WIN
ワンダーモモ
アウトライブ

どデカ付録マップ
ダンジョンエクスプローラー

第2弾
ブッちぎり独占情報
凄ノ王伝説



Enjoy Hudson
チームワークで、
最大5人同時プレイOK！見たこともない、アクションシューティングRPG登場。
ぶっとばせ！
こんな遊び方、今までなかった。
Dungeon Explorer
3メガ
1 まず、マイキャラを決める。
マイキャラは、剣の達人、魔法の名人など8タイプから選べるよ。友だちと相談してそれぞれのキャラを決めとこう。
どのこがほしい
どれにしようかなー
2 ひとりで戦って、マイキャラを成長させる。
マイキャラの実力をアップさせるため、まずひとりでゲームを楽しんじゃおう。
3 成長したマイキャラのパスワードをメモる。
強敵を倒してある程度強くなったら、パスワードをメモる。これを入力すれば、自分が育てたキャラを呼び出せるんだ。
PASS WORD
4 パスワードを持って、友だちのところへ。
パスワードさえあれば、どこへ行っても誰のソフトでも、マイキャラでプレイができるってわけ！
PASS WORD
ダンジョンエクスプローラー
Dungeon Explorer
PC Engine
マイキャラを持って、友だち5人が集合だ!!
ぽっかーん
これはおれのものだ!!
アイテムなんて敵をぜんぶ倒してからにしろよ!!
PCエンジンの全てがわかる、遊びの玉手箱TV。
さきどり！
PC遊び塾
テレビ東京（毎週火曜夕方6時～6時25分）をキー局に、全国29局で大好評オン・エア。
最大3人プレイOK！
JOY TAP 3
ジョイタップスリー
標準小売価格 1,890円
好評発売中
3月4日発売予定
希望小売価格5,800円
…と、こんなこともあったりして、やっぱりチームワークが大切みたい。
©1989 HUDSON SOFT
©1989 ATLUS
HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®
本　社　〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622
東京支社　〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-260-4622
大阪支店　〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622
営業所　札幌・東北・名古屋・福岡




'89、4月下旬発売予定

3M6,300円

# 第一回 ナグザットオープン開催

ナグザットカンツリー倶楽部の開場です一。
18ホール、PAR72、7,299ヤード、コース設計は難攻不落か!?
全コース、全面スクロール、3Dティーショット!その臨場感がスゴイ!
プロ・アマそろって、さあ、第一回《ナグザット・オープン》にご参加下さい。




●1H《500Y・PAR5》 左ドッグレッグのロングコース




●6H《160Y・PAR3》 打ちおろしのショートホール。大岩あり。




●9H《476Y・PAR4》 セカンドショットが難!風を利用せよ。




●11H《570Y・PAR5》 隣接ホールを活用して2ONも可能。

## NAXATカンツリー倶楽部会員募集中!!

戦略味豊かな18ホール、本格派志向のホール構成が魅力。ナグザットカンツリー倶楽部はマッドなコース設計!初心者から上級者まで、腕自慢プレーヤーのためのダイナミックゴルフにご期待ください。●全コース、全面スクロール。コース外に打ち出してもゲームは続行可能●リアルな3Dティーショット●4日間のトーナメント方式あり●マッチプレー可能●ウォーターバンカーなど名物コース揃い■ゴルフは頭脳プレー、繊細なテクニックと大胆な決断力が要求されます 本物の迫力が《ナグザット・オープン》のダイゴミ!格調高いメンバーズライフがはじまりま〜す。




●12H(205Y・PAR3)バンカーに囲まれたミステリアスホール。




●15H《450Y・PAR4》 フェアウエーに木があるミドルホール。




●16H《190Y・PAR3》 水没バンカーに守られた グリーン!



TELEPHONE SERVICE 03-839-0017

naxat soft

11-8, YUSHIMA 3-CHOME, BUNKYO-KU, TOKYO TEL.03-839-0060

PC Engine

月刊 マルカツ 勝PCエンジン

4月号もくじ

(1989年4月1日発行)

表紙イラスト/藤井啓誌
タイトル&デザイン/高木和雄〔AR+DA〕

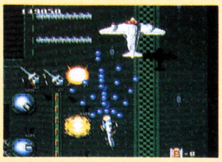
# contents

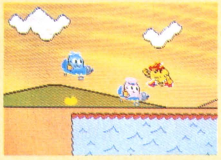

## 10 ●新作ソフトをオールチェック
## NEWSoft TIMES

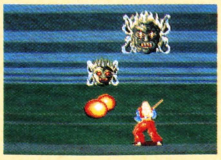
どんどん発表される
新作ソフトを
増ページ大紹介だ!!

10 新作カレンダー
12 究極タイガー
14 パックランド
16 P☆47
18 神武伝承
20 改造町人シュビビンマン
22 死霊戦線
24 魔界八犬伝SHADA
25 ダライアス/サンダーブレード
26 F-1パイロット/ほか
27 ディープブルー/ほか
28 アウトラン/アフターバーナー/ほか
29 サイバークロス/弁慶/ほか
30 タイムスケジュール



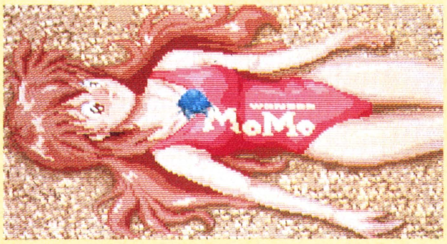





## 31 ●ゲーム攻略ガイド
## HOW TO WIN

31 ワンダーモモ
38 アウトライブ





## 45 ●読者参加 MAIL RPG
## 水晶の王者

《第4回》

## 53 ●ニューハード情報満載
## CD・ROM TIMES

54 天外魔境
書き下ろしオリジナルストーリー

60 コブラ ―黒竜王の伝説―
初盤から中盤まで大紹介





## 69 ●読者のページ
## どすこいサロン

ウラ力士5人衆+1が
キミのお相手

## 79 ●独占スクープ第2弾
## 凄ノ王伝説

■ゲーム先取り紹介
■対談
永井豪
vs
岩崎啓真





## 86 ●新作6本大集合
## 春のゴルフゲーム特集

ウイニングショット
がんばれ! ゴルフボーイズ
ナグザットオープン
パワーゴルフ
ゴルフ(仮)
スーパーアルバトロス







別冊付録 全(オール)ダンジョンガイド
[完攻略とデカマップ]

# ダンジョンエクスプローラー




## 92 ●新連載!!
### 桃太郎伝達
桃太郎チーム絵日記

## 94 ●ソフトの人気度バロメーター
### PC移植市況月報
■発表! ベスト20
■移植目安箱

## 97 ●ゲームを深く知るページ
### ゲームの達人
98 裏技的達人(ウラワザのたつじん)
102 《達人道場①》ネクタリス
106 《達人道場②》はにい いんざ すかい
108 《達人道場③》モトローダー



## 110 ●勝ファミコンとコンパチ
### MACカード
MACカードを集めたら

## 113 ●評論家がゲームを斬る
### レビュースペシャル
ウィニングショット
ビジランテ
ファンタジーゾーン

## 116 ●新作クロスレビュー
### 新作ソフトお毒味チャート
改造町人シュビビンマン
がんばれ! ゴルフボーイズ
P☆47
ディープブルー
魔界八犬伝 SHADA

## 118 ●極彩色デジャブーまんが
### 伊達めがねの偽(ニセモン)パラレルワールド

65 ソフトヒットチャート
66 ソフトハウス・インフォメーション
68 ヤル気まんまん テニスで勝負!
76 インフォメーション
77 愛読者アンケート
42,120 次号予告


GAME INDEX ☆印(じるし)は初出(はつで)ゲームです。


アウトライブ……38
☆アウトラン……28
☆アフターバーナー……28
☆ヴァリスII……28
ウィニングショット……86、113
エナジー……27
F-1パイロット……26
☆オペレーションウルフ……28
改造町人シュビビンマン……20、116
がんばれ! ゴルフボーイズ……88、116
ガンヘッド……28
☆究極タイガー……12
コブラ……60
サイバークロス……29
☆サンダーブレード……25
死霊戦線……22
神武伝承……18
☆スーパーアルバトロス……91
凄ノ王伝説……79
ソンソンII……99
大地くんクライシス……29
☆竜の子ファイター……26
ダライアス……25
ディープブルー 海底神話……27、117
DIGITAL CHAMP……29
天外魔境……53
ドラゴンスピリット……100、101
ナグザットオープン……90
☆忍者ウォーリアーズ……26
ネクタリス……100、102
No・Ri・Ko……101
パックランド……14
はにい いんざ すかい……106
☆パワーゴルフ……91
P-47……16、117
ビジランテ……100、101、114
☆ファイヤープロレスリング……29
ファンタジーゾーン……115
プロテニス ワールドコート……68
弁慶……29
魔界八犬伝SHADA……24、117
モトローダー……98、108
☆ロックオン……28
ワンダーモモ……31


※おわび 今号で発表予定の『P-TYPE』ゲームアイデア大募集の入賞者発表は、応募者多数のため、次号(5月号/3月30日発売)に延期させていただきます。ご了承ください。



カンペキに、ほんものゴルフだぜい。
3月下旬スタートだ!!
NO. 5
PAR 3
190m
ちから
いっぱい
うってね
COMM
全54コース以上、有名コースをヒントにリアルにビジュアル化。
まるでほんとのコースでやってるみたい！かわいいキャディもアドバイス。
FORM SET
スタンス
オープン
クローズド
ポジション
まえ
うしろ
グリップ
スクウェア
フック
力の入れ方、インパクトポイントなどを自由に設定できる精密さ。
スイング、スタンスも選べておもしろさばつぐん。キミのホントーの実力がだせるぞ。
LIFE
ESP
謎にみちた登場人物。
ヒントはいろんな場面にかくされている。
とにかく話しをしてみよう。
スリルがいっぱい！
不思議な洞窟に待ち受ける謎の生物。
敵が、味方か？
そしてその武器は？
ESP
アドベンチャーゲーム
ENERGY
発売直前
ギャッ！ きもちワル～
おぞましい妖魔獣がぞくぞく登場！ はたしてエナジーボールだけで撃退できるか！
どんな時でも勇気で勝負。
おちついて話しをしてごらん。ヒョッとすると謎がとけるかも…。

まるでコースにいるみたい！スーパーリアルなゴルフゲーム誕生。

PC Engine

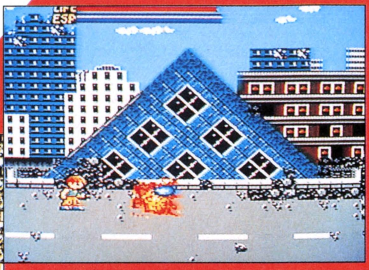
# がんばれ！ゴルフボーイズ

発売目前

## （うわさの4人プレイ）

●家族で、友達であそべる1人～4人マルチプレーヤー対応設計。●自然な地形をシミュレート。アンジュレーションまで確認できるリアル設計。●全ホール数54以上。3種以上のコースデータ内蔵。有名コースをヒントにデザイン＆レイアウトの本格派。●多彩なプレイモードでマッチ、トーナメント、ストロークなんでもOK。●スイングやスタンスの設定もできるホンモノ指向。●キャディからのグッドアドバイスも。●リアルな効果音とさわやかBGM＆テーマソング。●途中からの参加もOK。疲れたらちょっと休憩。

**2メガHuカード 5,300円**



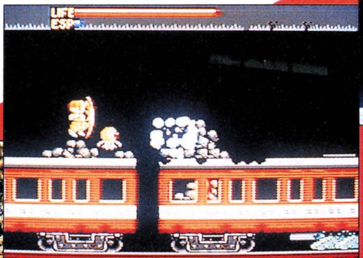
**舞台は東京。不気味な静けさ…**

壊滅した東京に、
あらたな恐怖がやってきた。
キミの勇気をかしてくれ！



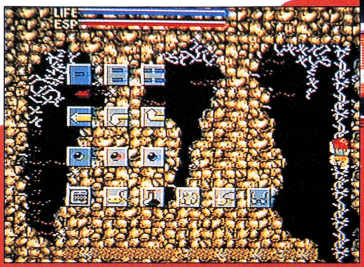
**意外な味方が出現。**

話しをしながら次のステージをさがせ！
ヒントを相手からひきだそう。
でもだれが味方なんだろう？



**地下鉄だってでてきちゃう。**

リアル！
ほんとに東京は
破壊されてしまったんじゃ…。



**キミはどのアイテムを選ぶ！**

たくさん用意されたアイテムを
どう手にして、どう使うかがカギ。
スリルがいっぱい！

## とてつもないキケンがキミを待っている。



**迷路と謎と、おぞましい妖魔獣との戦い！**

**はじめてのドラマチックESPアドベンチャーゲーム誕生。**

●まるでキミがドラマの主人公。会話進行プレイが快感だ。●アクション＋アドベンチャー＋RPGのエッセンスがドッキング。●多彩なシーンいっぱい。ぜったいにあきないドラマチックな展開。●エナジーボールやニューアイデアの攻撃アイテムがたくさん登場。

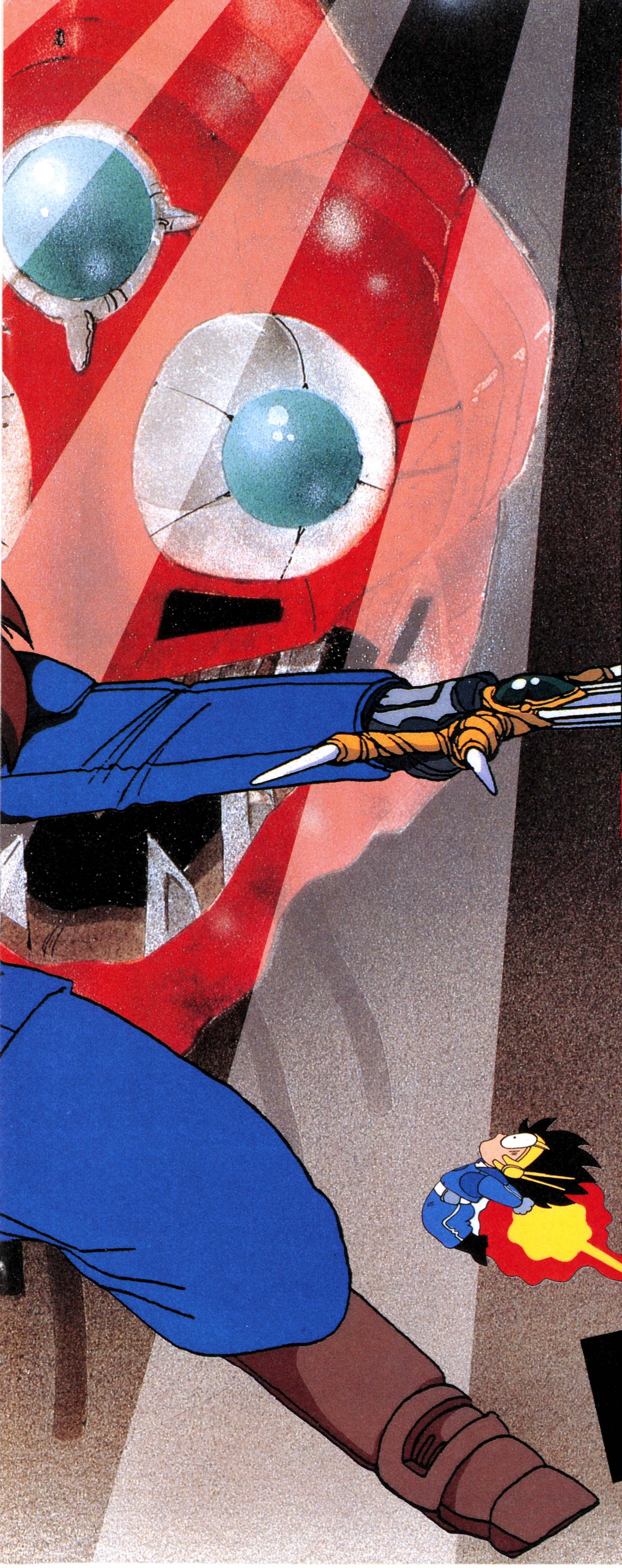
**2メガHuカード 5,200円**

PC Engine



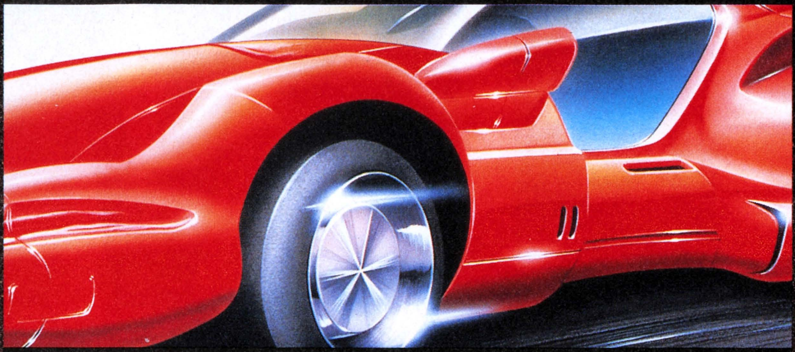


ただの町人が、超人に
生まれ変わった。
もしかしたら彼らはボクらの理想のヒーロー
かもしれない……。
MASYAメサイヤが
放つ待望の
第2弾!
3月18日発売予定
価格¥5,200
改造町人 かいぞうちょうじん
シュビビンマン
痛快アクションゲーム



WINNING RUN

近未来の楽園都市で、エネルギーを持て余す若者たち。自ら改造したガソリン・エンジンのレーシングカートを持ち寄り、苛酷なレースを始めた。モトローダーと名づけられた彼ら――――闘争心に燃えながら、夢中になってサーキットを疾走した。



# MOTO ROADER

モトローダー

時代を超えたハイパー・モーターレース

## 5人で一挙に

■㊗初の5人同時プレイレーシングゲーム。■全8コース、レースごとに賞金を獲得。■パーツを交換して車の性能をアップ。■ジャンプ台や障害物など。コースにしかけられた数々のしかけ。■スペシャルアイテムを使うと、さらにレースは白熱。■キミの操作テクニックが、勝負を決める!

好評発売中

MOTO ROADER 1989 · ON SALE

価格¥5,200

## 熱狂プレイ。

突如、隕石にのってあらわれた宇宙帝国"亜空魔団"によって、一瞬のうちに地球は侵略された。天才科学者?豪徳寺博士は、敵を倒し地球を救うためにサイボーグを設計。しかし、人材がいない。そこで、近所でのんきに魚を売っていた太助と、高校生のキャピ子をムリヤリ改造、シュビビンマンにしてしまった。魚いがい相手にしたことのない太助は、おお慌て。「しょうがない、キャピ子行くぞ!」と、剣をフリフリ首領が待ちかまえる要塞へと爆進したのだった。

■RPGの要素をもりこんだ、2人同時プレイアクションゲーム。■泣いたりシビレたり、コミカルなキャラクター。■町の人を救出して情報をキャッチ。(アイテムをパワーアップ)■シュビビームを発射して敵を攻撃!■ラストステージまでのルートが選択可能。■アーケードゲーム並のリアルなグラフィック。




PC Engine

キャラクターデザイン:鈴木宏昭
イラスト:うらべ すう

# NEWSoft

ニューソフトタイムス

| MARCH | 1989 |
|---|---|
| 1 ㊌ | |
| 2 ㊍ | |
| 3 ㊎ | ウィニングショット |
| 4 ㊏ | ダンジョンエクスプローラー |
| 5 ㊐ | |
| 6 ㊊ | |
| 7 ㊋ | |
| 8 ㊌ | |
| 9 ㊍ | |
| 10 ㊎ | ゴブラ |
| 11 ㊏ | |
| 12 ㊐ | |
| 13 ㊊ | |
| 14 ㊋ | |
| 15 ㊌ | |
| 16 ㊍ | |
| 17 ㊎ | アウトライブ |
| 18 ㊏ | 改造町人シュビビンマン |
| 19 ㊐ | |
| 20 ㊊ | P☆47 |
| 21 ㊋ | |
| 22 ㊌ | |
| 23 ㊍ | F-1パイロット |
| 24 ㊎ | 死霊戦線 |
| 25 ㊏ | |
| 26 ㊐ | |
| 27 ㊊ | がんばれ！ ゴルフボーイズ |
| 28 ㊋ | |
| 29 ㊌ | |
| 30 ㊍ | |
| 31 ㊎ | (勝)PCエンジン5月号発売日 DEEP BLUE/エナジー/究極タイガー |

## 恒例！ 新作ソフト&グッズプレゼント!!

春の足音の聞こえてくる3月。春休みももうすぐだ!! 今月も新作ソフトとグッズをドーンとプレゼントするゾ！ ジャンジャン応募してね！



# PRESENT

## ソフト&グッズの応募方法!!

今月のプレゼントは、つぶよりの"新作ソフト"と"グッズ"がそれぞれ4種類。全部でなんと50名にプレゼント！ 春から太っ腹の(勝)PCエンジンなのだ。

プレゼントを希望する人は、今月号に付いているハガキのアンケートに答えて、希望プレゼント名も忘れずに書いて送ってね。しめ切りは、3月29日(当日消印有効)。切手も忘れずに貼ってネ！ 当選者の発表は、4月28日発売の本誌6月号でおこないます。みんな、ふるって応募してね。待ってまーす！




### 3月11日劇場公開のアニメ映画「宇宙皇子」のテレカ!!

「宇宙皇子」「ファイブスター物語」の劇場公開(東宝洋画系)を記念して、「宇宙皇子」のテレカをプレゼントしちゃうゾ!!




### CD"ドラゴンスピリット～E. S. of ナムコット～"

ナムコのPCエンジンの人気3ゲーム、『ドラゴンスピリット』、『妖怪道中記』、『ギャラガ'88』の音楽を収録したCD(アポロンより発売)をプレゼント。ゲームでは聴けない音・BGMも収録。音質もグレードアップされているぞ。

# TIMES



INDEX


究 極タイガー……………12P
パックランド……………14P
P☆47 ……………16P
神武伝 承……………18P
改造 町 人シュビビンマン 20P
死霊戦線……………22P
魔界八犬伝SHADA ……24P
ダライアス……………25P
その他……………26P〜29P


**記号の見方** ●画面は開発中のものです。

| | | | |
|---|---|---|---|
| ACT | アクション | SLG | シミュレーション |
| RPG | ロールプレイング | SPG | スポーツ |
| A・RPG | アクションロールプレイング | PZG | パズルゲーム |
| AVG | アドベンチャー | ETC | その他 |
| STG | シューティング | | |

5名




## ウィニングショット

データイースト／3月3日発売／¥5,500

PCエンジンならではの、4人同時プレイのできるゴルフゲームだ。6人のキャラクターが用意されているから、好みのデータを持つ選手でプレイできるんだ。操作もラクだし、グラフィックもきれい。まさに、正統派のゴルフゲームだね。

今号 86ページ

5名



## コブラ

ハドソン／3月10日発売予定／価格未定

コミック、TVアニメ、映画で大暴れしたコブラがAVGになってPCエンジンに登場！ しかも、CDロムだから、原作の感動そのままに、『コブラ』の世界を体験できるぞ！ はたしてキミは、強大な敵“黒竜王”に遭遇できるか!?

今号 60ページ

5名



## 死霊戦線

ビクター音産／3月24日発売／¥5,500

S−SWAT最年少の女性隊員、ライラ・アルフォンが、超自然侵略に挑みながら、真の自分の能力に目覚め、使命を果たすべく謎を解明してゆくというRPG。戦闘モードはACTになっているから、頭脳とテクをフルに活用するんだぞ！

今号 22ページ

5名




## 改造町人シュビビンマン

メサイヤ(NCS)／3月25日発売／¥5,200

地球を荒らす悪の宇宙帝国“亜空魔団”を倒すために、無理やりサイボーグにされてしまった太助とキャピ子が大活躍するACTゲーム。マップ面とアクション面の2部構成。効率的な攻め方を研究しよう。音声合成のかけ声も楽しいぞ！

今号 20ページ

## モデルガン「SW559ジュニア」とガン専門誌「SHOOT I ST」

3月24日発売の『死霊戦線』(ビクター音産)。その主人公ライラの持つガンに、けっしてひけをとらない本格的モデルガン、「SW559ジュニア」と、ガンマニア必見のガン専門誌、「SHOOT I ST」を、『死霊戦線』の発売にちなんで、株式会社NEW MGCからプレゼント！ こーんなカッコイイモデルガンを持っていたら、友だちに自慢できちゃうよね！

5名





10名

協力／NEW MGC

【2月号 NEW Soft プレゼント】 ビジランテ…岐阜県 森藤将則、ほか4名様／ソンソンII…愛知県 佐藤明宏、ほか4名様／ビックリマン大事界…新潟県 池田宏昭、ほか4名様／ネクタリス…岡山県 粏谷良隆、ほか4名様／＊敬称は略させていただきました。

# アーケードの興奮がキミの部屋で体感！

# 究極タイガー

タイトー／3月31日発売／¥5,600／STG

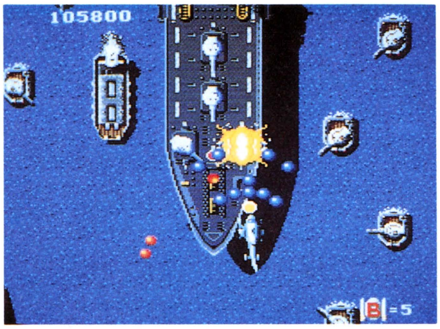



ゲーム界の大御所「タイトー」のPCエンジン参入第1作は、アーケードで大人気の縦スクロール・超ハードシューティングだ！

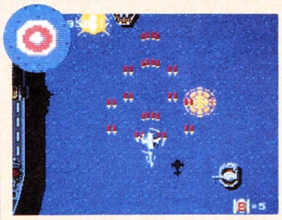
## STGの魅力がいっぱいだ

この『究極タイガー』、アーケード版とほとんど変わりない出来ばえだ。海や港、敵陣などの美しい背景の中を、敵ヘリ・砲台などを破壊しながら突き進む。スプライトによるチラつきもほとんどないし、パワーアップの変更もない。ボムの爆発シーンはもう凄いとしか言いようがない！　とにかく今までの家庭用ゲーム機の常識を覆すほどの迫力。アーケードの興奮そのままに、弾をばらまき敵をぶっこわす壮快感、まさにシューティングの醍醐味が味わえるのだ。

ただ唯一の大きな違いは、縦画面だったのが、家庭用のTVに合わせて横画面になったこと。横画面だと先の方の敵は攻撃できないし、敵ヘリなんかも突然目の前に出現する。これで難易度がアーケード版と同じだったら難しすぎ。そこで、敵の攻撃がちょっと弱くなっているんだ。ひょっとするとアーケード版の激しい攻撃に慣れている人には物足りないかも。でも、100円玉を気にせずに、『究極タイガー』の気分が存分に味わえることは間違いないぞ。




## これがパワーアップのすべて！



### ノーマルショット

ノーマルの弾に戻すアイテム。輸送機などのパワーアップアイテムを落とす敵を倒してスグに、アイテムを取ろうとすると、必ずこれを取ることになる。ただ、このゲームでは、パワーアップを重ねれば、ノーマル弾でもかなり凄くなる。時にはノーマルの方がいいこともあるぞ。



### レーザーショット

レーザーを連続発射する。パワーアップアイテムは、赤の次にこの緑色に変化する。ノーマル弾よりもはるかに威力はあるのだが、自機のまっすぐ前の方向にしか攻撃できない。ボス敵と戦うときにはなかなか便利なアイテムだが、ふだんの戦闘では、イマイチ使いにくい。



### 扇状ショット

前方の3～最大6方向に攻撃できる。パワーアップアイテムは、緑の次にこの青色になる。いちいち狙わなくても敵に当たるので、ザコ敵を相手に攻撃する時には、いちばん使いやすいアイテム。ただ、破壊力はあまりないので、装甲が硬い敵を相手にすると苦戦するぞ。



### 前後左右ショット

前後左右に攻撃できる。ただ、威力がさして強くないので、パワーアップをよほど重ねないと、使えないアイテムだ。パワーアップアイテムは、青の後にこの色になる。海の面など、画面下から敵が出現する場所で使用するのがいちばんだが、なるべくこれは使わない方が……。



### パワーアップ

すべてのパワーの段階をアップさせる。このゲームではパワーアップの段階によって、攻撃力が格段に違う。出現したら必ず取りたいところだ。



### エクストラボム

ボムの残り数を1つ増やす。ボムは、ボス敵の攻撃用としても、緊急避難用などとしても、とても有効なアイテム。なるべく無駄遣いは慎みたいね。



### 1up

取ると自機が1機増える。1upアイテムのほか、得点によっても機数が増える。



### ボーナスポイント

ステージクリア時にそのステージで拾得した星印×3000点のボーナスがあるのだ。

# 地上、空中の激しい戦いが…

## Stage① 敵の工場・飛行場をたたけ！

戦車による地上からの攻撃に、攻撃ヘリとの空中戦。そしてメインは上下から隊列を組んで攻撃してくる戦車部隊との、飛行場での熾烈な攻防だ。敵の撃つ弾の数は少ないけれど、出現数はアーケード版とほとんど変わりなし。とても１面とは思えないほどハードなのだ。



⬆画面上下から出現する、戦車部隊を蹴散らして進め！

⬇ボスとの戦いの最中にも戦車が出現するぞ。



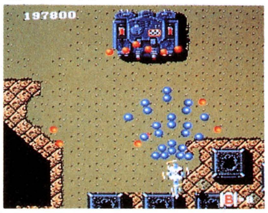
## Stage② 海の要塞・巨大戦艦を破壊せよ！

ステージ１とはうって変わって、海が舞台だ。小型艦は画面の上下から攻め寄せるし、巡洋艦の攻撃もなかなかキツイ。巨大戦艦の上での戦いでは、横にスクロールすることを忘れると、隠れた砲台で痛い目にあう。でも、ボムを有効に使うことで案外ラクにクリアできるのだ。



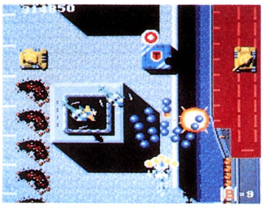
⬆航空機を破壊して、パワーアップを手に入れろ。

⬇弾をうまく避けながら、連射連射で倒そう。



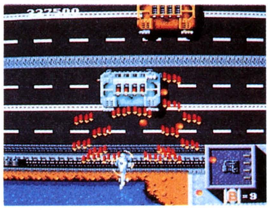
## Stage③ 軍港で待ち受ける敵たち！

このステージのメインは港。倉庫からは戦車の群れが出てくるし、ヘリの攻撃はますます苛酷に。なにせ敵は的確に自機めがけて弾を撃つ。パワーアップの度合が勝負のカギを握っている。２台同時に攻撃してくるボスの攻撃は、弾を避けながら連射すれば倒せるのだ。



⬆画面中央まで突進する敵ヘリに注意しろ。

⬇縦に２台並んだボス。敵の弾のパターンを読んで避けろ。



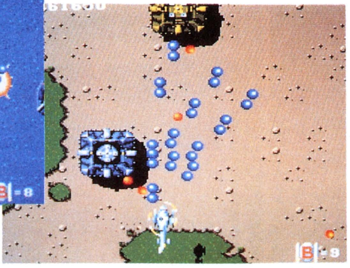
## Stage④ 海、そして陸で待ち受けるワナ

前半は海、そして後半は陸地での戦いとなる。道路に隠されたミサイル口は、口を開けたとき以外は破壊できない。敵攻撃ヘリを撃ちもらした状態で前に出ると、後ろから体当たり攻撃を仕掛けてくるので、うっかりパワーアップも取りにいけない。円を描くように行動する２台のボスを、１台ずつ破壊すれば、いよいよステージ５、地上要塞だ。



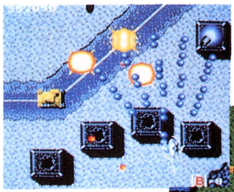
⬆画面上下からは小型艦、左には巡洋艦。これはキツイ!!

⬇ボスに近づきすぎると弾を避けきれないぞ。



## Stage⑤ 砲台と要塞がキミを待つ！

砲台が、所狭しと立ち並び、そのスキ間を戦車小隊が走り回る。熾烈を極める敵の攻撃をくぐり抜け、要塞化した前線を突破し、地上基地を破壊せよ！



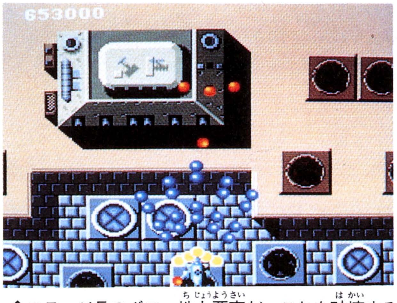
⬅とても敵の攻撃がきついステージ５。クリアできるかな？

➡砲台を破壊し損ねると、かなり悲惨な状態になるぞ。



### 地上要塞を破壊したら

この異常に外壁が硬い地上要塞を破壊すると、ちょうど前半戦をクリアしたことになる。この先はもっとハードだぞ。



⬆ステージ５のボス、地上要塞だ。これを破壊するには、ボムが不可欠。周りにある砲台を破壊しておかないと雨あられの砲撃がおし寄せてくる。

### WRITER'S NOTE

文句はほとんどなし。現時点で最高の出来だろう。なにせ、編集部の大多数のライター&編集の保証つきの面白さ。ただ、アーケード版では避けきれなかった敵の弾が、簡単に避けられるのは、『究極』のイメージじゃないような……。でもまあ、これは絶対「買い」のソフトだね。　（マッピー）

絶対おもしろい！アニメチックなパックマンシリーズ

# パックランド

ナムコ／今春発売予定／価格未定／ACT

元祖『パックマン』とはガラッと変わった、パックマンファミリーが贈るアクションゲーム。不思議いっぱいの世界にキミもトリップしよう！



## 心暖まるメルヘンの世界 紙芝居みたいなゲームだよ

4年半ほど前に出たアーケード版にハマった人、アーケード版は知らないけど、これからハマろうと思っている人、さあみんなとにかく注目して！ 絵本の扉が今開かれるゾ。

ここはパックマンファミリーの住む夢の島・パックランド。地価高騰などどこ吹く風の一戸建てに、パックマンはミズパックマン、パックベイビーと一緒に暮らしている。

ある日パックマンが山へ芝刈りに……じゃなかった、森に出かけると、1匹のフェアリーが迷子になっていた。そして、そのフェアリーをおうちへ届けるため、フェアリーの国へと出かけることになった。

なにしろ長旅だから、フェアリーが日射病になっちゃタイヘン。そこでパックマンの帽子の中に入れて、暑さや雨風から守ろう。さぁ、パックマンの冒険が始まるぞ！

操作方法は2通り。

①十字キーで前進後退の移動、Ⓐボタンでジャンプ

②十字キーでジャンプ、Ⓐボタンが前進、Ⓑボタンが後退

のどちらかが選べる。アーケード版でプレイしていた人には、②が絶対オススメだ。

1ステージは4ラウンド構成。ボタン(キー)を押して、矢印の方向へ走ろう。押しているだけで走るぞ。それぞれのマップをクリアすれば、ラウンドクリアだよ。

### パックマン



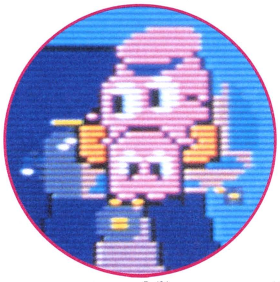
☗主人公のパックマン。懐かしい顔かな？ 帽子に注目してね。

### クライド



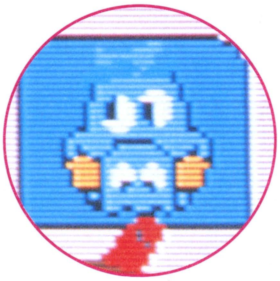
☗モンスターの親分。動きも速いし、攻撃も激しいのだ。

### ピンキー



☗クライドの1の子分。クライドと一緒のことが多い。

### インキー



☗つかみどころのないパッパラパーなヤツ。名前のとおり陰気!?

### ブリンキー



☗グズでノロマ。モンスター一味の中では下っぱなのだ。

### スー



☗パックマンにまとわりついている。タイムアウトになると……？

## いたずらモンスターに気をつけろっ！

モンスター軍団は、相変わらずのオジャマ虫。攻撃パターンもいろいろあって、車や飛行機、そしてホッピングに乗ってくる。横や下から接触しちゃうとミスだけど、頭の上に乗ることはできる。これはテクとして活用できるゾ。

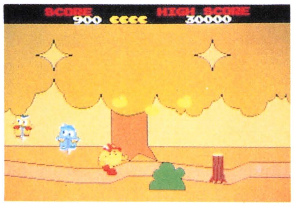
フェイント攻撃もあるから、動きをよく見て進もう。動きの詳しいパターンをちゃんと覚えないと大変だぞ！




☗車での攻撃だ。クライドは反転して向かってくるゾ！ あ、やられた……。




☗こちらは飛行機。小モンスターの爆撃に当たらないように！




☗ホッピングやろうはフェイント攻撃に注意。うまく見切って下をくぐろう。

# 野を越え、山を越え パックマンは走り続ける

『パックランド』の世界は、フィールドアスレチックの世界。街から始まって、森・山岳・湖・砂漠・川・迷路……などと、次々と新しい場面が展開する。

画面の下に並んでいるパックマンの数で残り時間を表している。これが1個ずつしぼんでいき、ぜんぶ消えてしまうとタイムアウト。ミスにはならないけど、スーが出現して後ろから猛スピードで追ってくるぞ！

また、行く先に現れるフルーツは、連続して取ると4段階まで得点がアップするヨ。

## 1 助走をつけてジャンプ！




⬅助走をつけて、高く遠くへ！ 踏み切り台ではタイミングが命だ。

## 2 丸太が落ちる……！



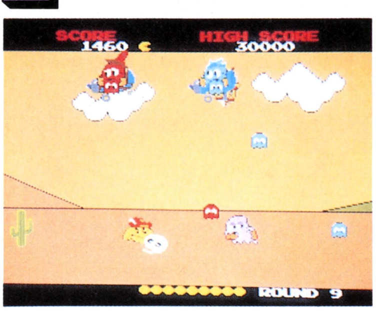

➡パックマンが渡るとバラバラ崩れ落ちていく。ジャンプでうまくクリア！

## 3 水柱がザーッ！



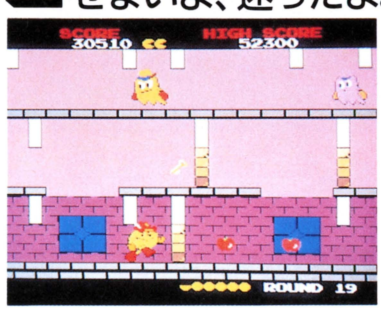

➡下の水がチョボチョボしてたら要注意。引きこまれるとアウトだ!!

## 4 サクサクサク……




⬅ガイコツのいる場所は恐怖のアリ地獄。埋まってしまうとミスなのだ。

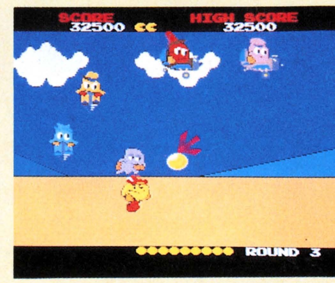
## 5 せまいよ、迷ったよぉ～



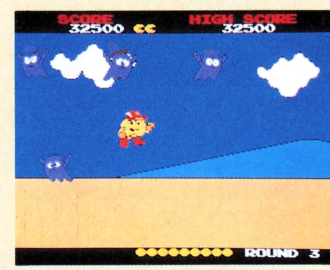

⬅カギを取って扉を開けながら出口を目指そう。かなり先の面だよ。

## "パワーエサ"の威力はすごいぞ

各ラウンドのマップ上にある黄色い玉。これがパワーエサで、一定時間モンスターに逆襲できるうえ、ジャンプ力が倍になる。得点は一匹ごとに200→400→800→1600→3200→7650とアップ。飛行機から落とされる小モンスターも得点になるから、うまく引きつけて大量得点を狙ってくれ！




⬅なるべく敵をたくさん引きつけて！ よし、集まった集まった！

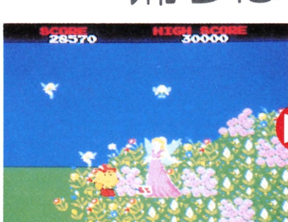



➡ここでパワーエサを食べる。モンスターは青くなってタジタジ！

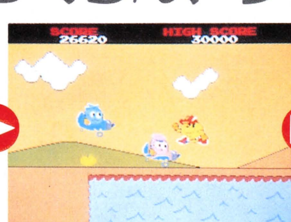



⬅手当たりしだいにやっつけろ！ 狙うぞ大量得点!!

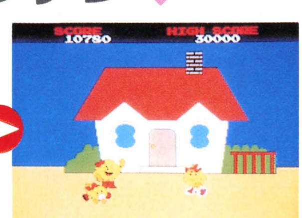
## 帰りはらくちん、ラクチン♥




⬆モンスターの攻撃をくぐり抜け、フェアリーの国にたどり着いたパックマン。迷子のフェアリーを送り届けてくれたお礼に、女王様は魔法のクツをくれるぞ。




⬆魔法のクツをはくとあーら不思議、空中をスイスイ歩けてしまうんだ。これなら帰り道もラークラク、モンスターだって怖くない。でも、油断しちゃいけないぞ。




⬆家に着くと、ミズパックマンとパックベイビーがお出迎え。そのあとは旅のみやげ話に花が咲いたとさ。めでたしめでたし——ってワケで、1ステージの終了なのだ。

## WRITER'S NOTE

「不思議なことが当たり前」というキャッチコピーで発表されたアーケード版。とにかく隠しフィーチャーが山ほどあるのだが、それもまた「このゲームだから許される」ものだったことはマチガイないだろう。

操作の奥の深さ、メルヘンチックなキャラとストーリー、そして何よりもゲームとして洗練された内容は文句のつけようがない。

写真を見ればわかると思うけど、かなり忠実に移植されているようなので、大きな期待のかかる作品だ。（山崎）

## 横スクロールの正統派シューティング！

# P★47

エイコム／3月20日発売／¥5,200／STG

舞台は西暦1944年、第二次世界大戦の真っ最中。キミは愛機「P-47」サンダーボルトとともに、敵制空権内を縦横無尽に駆けるのだ！




## 実在の戦闘機・戦車との戦いなのだ！

PCエンジンも、次々に新メーカーが参入し、どんどん活気に満ちてきたね。このゲームを制作した「エイコム」も、PCエンジンでは初めて聞く名前だね。このゲーム、とても新規参入メーカーの制作とは思えない出来ばえだ。自機の操作感覚もなかなかだし、無理のない構成もいい。なんといっても、実在した戦闘機や戦車、巨大戦艦がリアルなグラフィックで動くってのがいいね。『R-TYPE』以来ひさしぶりの横スクロールシューティング。期待して損はないぞ。

### 実在の兵器の迫力だ！

このゲームの最大の魅力は、実際に大戦中に使用された兵器が登場することだろう。なにせ「メッサーシュミット」や「ユンカース」、また重戦車「キングタイガー」や巨大戦艦「ビスマルク」も登場する。美しい背景も手伝って、息づまるバトルの気分を味わわせてくれるのだ。

### ★地上ステージ

空中の敵を撃破しながら、地上兵器を爆撃・破壊するステージ。地上に気を取られていると、空は敵で埋まってしまうし、航空兵器破壊に専念すると、対空砲のえじきとなる。また、あまり低空飛行すると、地上に接触して自爆。総合的な判断力を要求されるステージなのだ。

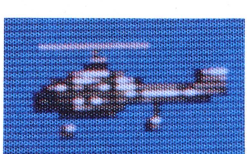



### ★対空戦のステージ

高高度での対空戦闘。大挙して押し寄せる航空兵器やミサイルを蹴散らしながら進むステージだ。「V2ミサイル」の大群やロケット戦闘機「コメット」の激しい攻撃。地上に激突する危険はないが、一瞬の判断の誤りは、即破滅につながる。瞬間的な判断力を要求されるのだ。




## パワーアップアイテムはクリアの鍵だ!!



パワーアップアイテムは6つ。その内4種類は特殊兵器だ。特殊兵器は強さが4段階に分かれていて、アイテムを取るたびに強くなる。自機が破壊されても、特殊兵器は強さが1つ下がるだけだ。



### ◀CONTINUE

通常3回までのコンティニュー回数が、1回増える。とてもうれしいアイテム。この他に1upもある。

### SPEED▶



取るたびに自機のスピードがアップする。後半のステージでは、最低1つはないと攻撃を避けるのが難しい。



### ◀MISSILE




前方にミサイルを発射する。ただし、上下に少しシフトしてから前に進むので、ちょうど正面（横軸が一致する敵）には当たらないので注意。

### ◀BOMB




爆弾。最高4発まで連続発射できる。地上攻撃だけではなく、図体の大きい爆撃機にも効果を発揮する。戦闘機でも当たれば撃墜できるぞ。



### ◀TURRET




回転銃座のこと。＋字ボタンを入れた方向に、機関砲を発射する。最大4連射まで可能。使いにくい兵器だが、使い方を覚えれば便利。

### ◀EXPLOSION

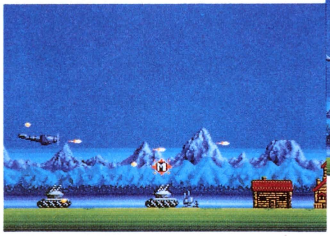



炸裂弾。前方に一定距離進み、発射前に自機の動いていた方向に破裂する。破裂前に敵に当てると、かなりのダメージを与えるぞ。

## Stage 1 舞台は独軍占領下のヨーロッパ平原！

美しい平原を舞台に戦う、地上ステージ。敵の攻撃もさほど激しくないし、パワーアップアイテムもたくさん出現する。ただ、不注意に地上を攻撃していると、民家や教会など地上建造物に激突することも。破壊目標は、意外に装甲が硬い中型爆撃機だ。

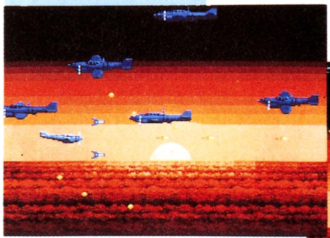
⬇対空戦車を蹴散らして、「MISSILE」を装備しよう。





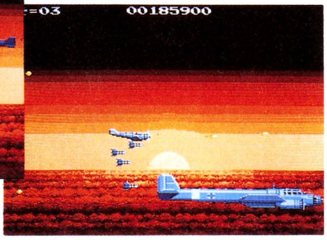
⬆ステージ1の破壊目標である中型爆撃機。けっこう装甲が硬いのだ。

## Stage 2 赤い夕日を背に受けて空中格闘だ！



⬆美しい夕日を血に染めて…。小型爆撃機の編隊を撃ち破れ！

⬇破壊目標の大型爆撃機。非常に強い。爆撃連射で破壊しろ！



まばゆい夕日の雲の上、群がる戦闘機&小型爆撃機の編隊を叩く。対空戦闘のステージだ。後半のV2ミサイルの大群は、なかなか気合が入る。破壊目標の大型爆撃機は非常に強い。でも、無理に倒さなくても時間切れを待てば、ステージクリアは可能なのだ。

## Stage 3 雪原地帯 アルデンヌの攻防

舞台は、ベルギーとフランスの国境にあるアルデンヌの雪原地。独軍の制空権内をつき進む地上ステージだ。高射砲や対空戦車などの対空兵器の攻撃も激しい。特に、独の誇る重戦車「キングタイガー」の撃ち出す弾はスピードも速く、苦戦を強いられる。破壊目標は超重戦車「E-101」。前方からミサイルで攻撃するか、上から爆弾で破壊する。

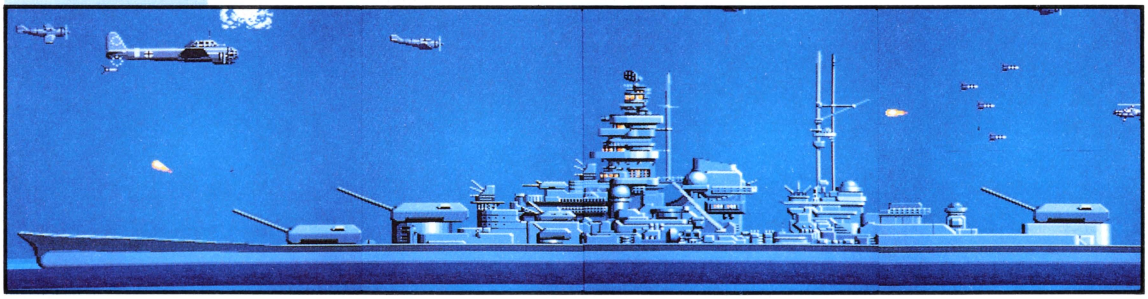


➡超重戦車。上から「BOMB」で攻撃するか、正面攻撃

⬆地上兵器と空中兵器の同時攻撃。避けられるかな？



## Stage 4 大迫力!! ビスマルクのステージ



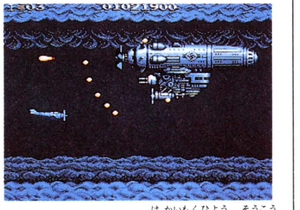
左の写真の自機の大きさを見ればわかると思うが、とにかく巨大なこの戦艦は、独海軍の誇る海の要塞、大戦艦「ビスマルク」。これを撃沈することがこのステージの目的となるわけだ。主砲・副砲・高射砲を沈黙させて、指揮塔を完全に破壊する。白熱のバトルステージなのだ。

## Stage 5 鉛色の雲の中、激しい空中戦が！

ステージ2に続いて2度めの対空戦闘ステージだ。地上に激突する心配はないとはいえ、敵の出現数・攻撃ともに激しい。特殊攻撃兵器「MISSILE」をフルに使って切り抜けろ。目標破壊物は、夜間防空用の装甲気球。前方に速い弾を撃つので、操作に細心の注意が必要だ。

⬇息も吐かせぬ敵の猛攻。一瞬の判断ミスが命取り。厳しいのだ。





⬆このステージの破壊目標は装甲気球。手強い相手だ。

## WRITER'S NOTE

『R-TYPE』以来ひさしぶりの本格的な横スクロールシューティング。操作感覚もいいし、グラフィックもいい。なかなかお買い得なソフトだ。ただ、このゲームって、特徴とかクセがあまり見られないんだよね。もう少し「売り」の部分がはっきりしていれば、もっと強力におすすめできんるだけど…。だれでも安心して楽しめるソフトとして、完成度は高い。　（マッピー）

## ケタはずれのド迫力アクションの登場だっ!!

# 神武伝承

ビッグ・クラブ／3月下旬 発売予定／¥6,700／ACT



**大容量の4メガソフトとして期待の大きい『神武伝承』。その動きのよさを見れば、誰もが納得！　PCユーザーは絶対注目だぞ。**

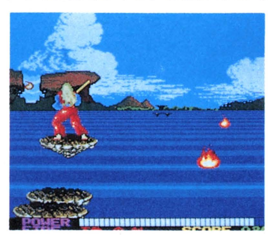
## この動きは一見の価値あり

以前よりウワサの『神武伝承』が、いよいよ発売になるぞ。みどころは、もちろんそのカッコいい動き。これを見ずして、PCエンジンのゲームが語れるかぁ!?というほどビシバシハートにくるアクションゲームなのだ。

そして、画面を見てもらえば一目瞭然だが、このゲームなんと3D処理をしていて（3Dメガネを使うという意味ではない）、画面の動きも非常にリアルだ。この動きでグロテスクな敵や、障害物などが迫ってくるから、プレイヤーはもちろんのこと、そばで見ている人も楽しめてしまう。まるで映画の冒険活劇でも見ているような気分にさせてくれるのだ。

そしてもう1つ、このゲームはコンティニューに、パスワードを採用しているから、「また明日○面から始めよう」なんていうことが可能なのだ。じっくり派にはウレシイ機能だね。パスワードも長くはないので、何度もコンティニューしている面は、自然に覚えてしまえるぞ。

ちなみに、このゲームには、最初から「ミュージック・モード」がついていて、ゲーム中のBGMが聴ける。じっくり聴くとよくわかるが、なかなかいい音を出している。PCエンジンとは思えないほど凝った音も入っているので、ゲームミュージック好きの人も、満足できると思うよ。さすが4メガだけあって、何から何までスケールが違うね、これは。



⬅背景が美しいのもこのゲームの特徴。そんな余裕ない？




⬅主人公の武器はダメージを受けるとランクダウンして、パワーが落ちる。




⬅一歩でも間違うと、そこは漆黒の暗闇。不安感が増すシーンだ。

## 感激！ フリーフォワードシステム

あまり聞きなれない言葉だけど、早い話が前後自由に進めるということ。今までこういう画面のゲームというと、ほとんど強制的に前へ進められてしまうのだが、このゲームではなんと後ろに戻ることができるのだ。

これはアイテムを取り忘れたときや、敵との戦いにおいて、非常に有効な機能だし、このゲームだからこそ必要な機能でもある。

ちなみにフリーフォワードシステムの他に、「スーパージャンプ」という機能がある。これは「赤王天符」を取ると可能になる。

**〈前進〉**



⬆ひたすら前進だ。ビシバシ撃ちまくれ！

**〈後進〉**



⬆後ろ向きのポーズ。少しだけど戻ることができる。




⬅ジャンプ中も前後に動くことができる。中盤をすぎると、スーパージャンプでないと入れない空間も出てくるのだ。




➡「おっとっと、取り忘れたぜ」という具合に戻ってくることもできる。まさにフリーフォワードさまさまというところ。

## 気合弾で撃ち倒せ

どの剣でもいえることだけど、①ボタンを押しっぱなしにしておくと気合がたまる。そして指を離すと、攻撃力の強い弾が発射されるのだ。

気合は、自分の体力の残量に比例して上がるから、ダメージを受けていなければ、強い気合弾を発射できる。この技は親玉攻略のときになくてはならないぞ。

また剣の部分は、敵の撃ってくる弾を壊す力があることも覚えておこう。



⬅①ボタンを押して、グググッと気合をためて…。



⬅パッと手を離すと、数倍の威力を持つ弾が発射！

 イラスト／NEKOTO

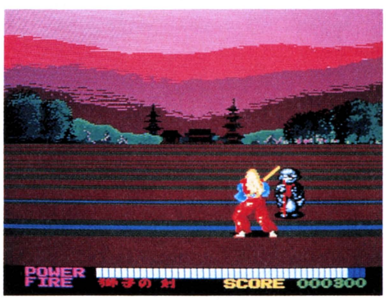
# パワーアップで派手な戦闘シーンの連続だっ！

アイテムには武器をパワーアップさせる「FIRE系」と、特殊能力発揮する「SPECIAL系」の2系統がある。また、武器の力はダメージを何度か受けると下がってしまうので捨身の攻撃はなるべく避けよう。

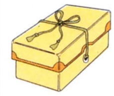
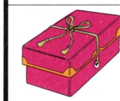
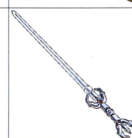
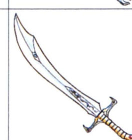
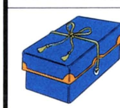
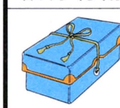
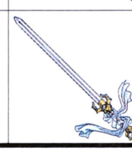
アイテムは1つの面でいくつも出てくるから、危険な状況ではあえて取りに行かないほうがいい。チャンスを待とう。

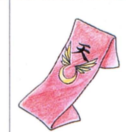
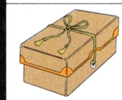
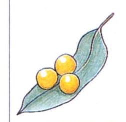
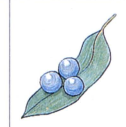
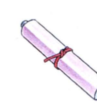
## マイナスアイテムもある!?

出現するアイテムは全部が全部味方だとは限らない。ときにはパワーダウンしたり、ループしてしまったりするのだ。注意しよう。



⬅ときどき現れる地蔵。これを壊すと中からアイテムが出てくる。

| 箱 | アイテム | 効果 |
| --- | --- | --- |
|  獅子の剣 |  | 主人公・伊織がスタート時に持っている剣。最もレベルが低く、弾も出ない。 |
|  不動の剣 |  | 取ると弾を撃てるようになる。弾はまっすぐに飛び、敵を貫通する。 |
|  龍王の剣 |  | 龍巻を発生させる剣。ジグザグに飛ぶため、より広い範囲の敵を倒せる。 |
|  妖刀村雨 |  | 正面の敵に誘導弾を発射する。多少いいかげんに撃っても当たるので便利。 |
|  神武聖剣 |  | 誘導弾を同時に8個発射する。ゲーム中最強の武器で、豪快さこの上ない。 |

| 箱 | アイテム | 効果 |
| --- | --- | --- |
|  赤王天符 |  | スーパージャンプができるようになる。ダメージを何度も受けると使えなくなる。 |
|  神仙金丹 |  | パワーをマックスまで回復してくれるアイテム。あまり出ない。 |
|  神仙銀丹 |  | パワーをある程度回復してくれる。場所を覚えて確実に取るように。 |
|  天女の衣 |  | 一定時間無敵状態になる。タイムアップまでにどれだけ進めるかが勝負。 |
|  神武の聖 |  | これはどういう効果があるのか、どこにあるのか、すべて謎に包まれている。 |

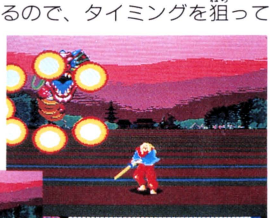
# 特徴のあるステージはどれも難しいものばかり

## ステージ1

最初は「獅子の剣」しか持っていないので、少々きついかもしれない。しかし、「獅子の剣」でも弾を破壊できるので、タイミングを狙ってうまく振ろう。

「神武の聖」がどこかに隠されているぞ。


➡弾を壊すタイミングをつかめ。

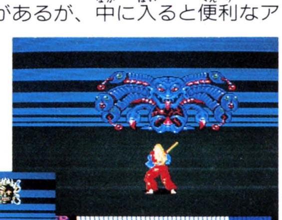

⬆1面の親玉。八方に吐きだされる弾が怖い。

## ステージ2

当たるといかにも痛そうな竹ヤリが突きでている面。ところどころ、竹ヤリによって囲まれているところがあるが、中に入ると便利なアイテムがある。

しかし、竹ヤリは結構当たり判定が大きいぞ。


➡敵の攻撃もくせものだ。



⬆ちょっと離れると弾を連発してくるので注意。

## ステージ3

この面はすべて浮遊岩の上をつたっていかねばならない。万一足をすべらそうものなら、ダメージはまぬがれない。また、後半に入ってから落ちると、ウラ面に飛ばされてしまう。難度が高いぞ！


➡水面に落ちるとダメージだ。



⬆巨大ガニの2匹編成。こいつには気合弾で応戦だ！

## ステージ4

この面だけは、どういうわけか強制スクロール。おかげで後ろにも戻れず、アイテムの取り逃がしが多くなる。そのうえ動く柱や、落下してくる柱なども登場するから、マップを覚えない限り攻略は不可能。

途中にはループさせられる柱もあるので、注意しよう。



⬅1つの壁となる4面。強制スクロールはツライ。

## ステージ5

ごうごうと燃えさかる火の面。あちこちから火の鳥が襲いかかってくる。そしてくせものなのが、途中にある水たまり（のようなもの）。ここに触れてしまうと、またまたウラ面に飛ばされてしまうのだ。

親玉もかなり攻撃力が強い。気合を入れていこう。



⬅火の鳥は熱い炎を吐く。難しいっ！

## WRITER'S NOTE

この手のゲームは、作るのが難しいんだけど、このゲームに関してはよく作ってあるね。

よりプレイヤーのことを考えた動きということで、操作法がなかなか親切なのだ。

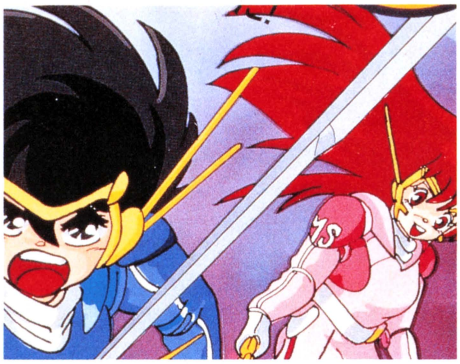
また、パスワードもなかなか便利。いい状態でクリアしたら書き留める、という繰り返しで、最高の状態に近づけていくことができるもんね。でも難度が高いっ…。　（小西）

## ルート選びがポイントのアクションゲームだ！

# 改造町人シュビビンマン

メサイヤ(NCS)／3月18日発売／¥5,200／ACT

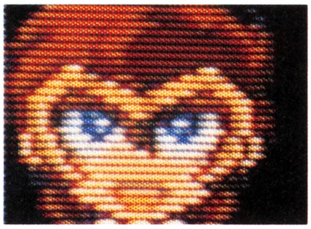
正統派横スクロールACTが好きなキミ、そしてアクションは苦手なアナタさえもすっかり夢中にしてしまう、ライトでポップなゲームなのだ！



## この明るさは普通じゃないゾ！

200X年…。突然、地球を亜空魔団が襲い始めた。この危機を救えるのは、豪徳寺博士の設計したサイボーグ"シュビビンマン"以外にない。だが、敵の首領"マザーコンピュータ"は、博士の研究所を見下ろす隣町の山頂に要塞を構えた。あわてた博士は、半ばムリヤリ魚屋の青年"太助"と女子高生"キャピ子"を改造してしまった。かくしてここに、2人のシュビビンマンが誕生し、戦いの火ぶたは切って落とされた…。

ゲーム内容はどうかというと、ストーリーに負けず劣らず、やっぱりコミカルで、マイキャラの動きや会話など、すべてに思わず笑ってしまう。1人でも2人でも遊べるけど、友だちと一緒に遊べば、おかしさも倍増だよ！



⬅これがマイキャラの一人、魚屋の青年"太助"だ。



⬅こちらは女子高生"キャピ子"。博士の趣味らしい。

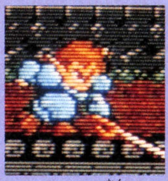
## 操作はとっても簡単

### ジャンプ



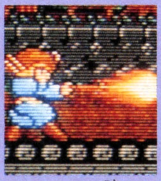
⬆Ⅰボタン。ジャンプ中でも攻撃OK。

### 切る



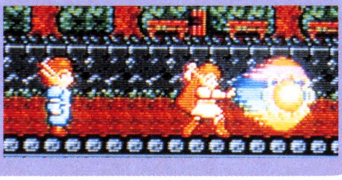
⬆Ⅱボタン。各キャラで切り方が違う。

### 撃つ



⬆Ⅱボタンを使う。これがシュビビーム。

### 協力攻撃



➡2人でタイミングを合わせて、シュビビームを撃つんだ。これは強力だゾ。

## マップ面とアクション面の二部構成

このゲームはただのアクションゲームじゃない。アクション面とは別に、マップ面というものがあるんだ。右の写真がそれ。最初は、各ステージが黒くなってるよね。だけど、クリアすると1つずつ建物の絵が現れるんだ。そして、クリア後は建物の種類に応じたいろいろなイイことが待っている。パワーアップもあるよ。

左下の博士の研究所から、右上の敵の要塞まで、ルートがたくさん。つまり、全ステージをクリアしなくてもいいんだ。どこに寄ってどこを省くか、キミの頭脳とテクをフル回転せよ！




➡この画面のとき、買い物をしたり、情報を集めたり、傷を治したりと、いろいろできるんだ。

### MENU

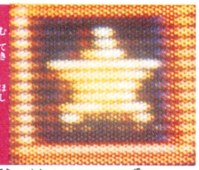
**いどう** クリア後の各エリアに動いたり、新しいアクション面に入ったりする。

**しゅうり** 体を治すコマンド。博士はお金を取るぞ。病院をクリアすると…。

**かいもの** いろいろなエリアで試そう。特定の場所でしか買えない物もあるよ。

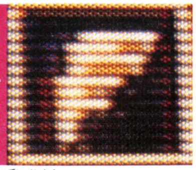
**ヒント** アイテムの説明など、役立つ情報満載。1回¥300。博士はガメツイぞ。

## これがお助けアイテムなんだ



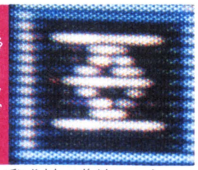
無敵の星

⬆敵を倒すとたまに出てくる。取ると一定時間無敵になる。



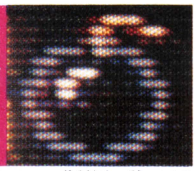
ウィング

⬆一定時間、ジャンプしたときの滞空時間が長くなる。



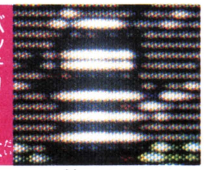
スプリング

⬆一定時間、画面から消えるほどのハイジャンプができる。



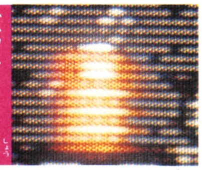
バクダン

⬆取ると、画面中の敵を瞬時にバクハツさせてしまう。



バッテリー・大

⬆ライフを満タンにしてくれる。貴重だぞ。



バッテリー・小

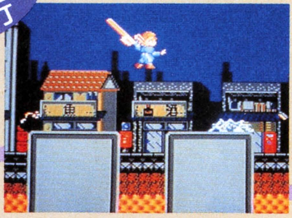
⬆こちらは、ライフを10分の1だけ回復してくれる。

# 各エリア内はこうなっている!

すべてのエリアのアクションステージを大公開しちゃうぞ! アクション面は横スクロール。動きも背景も明るく楽しいよネ。それぞれ昼と夜があるぞ。

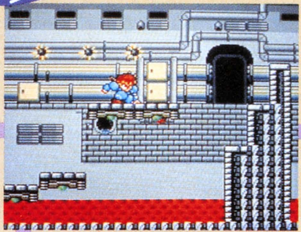
## ここが敵の本拠地だ

銀行



⬅このゲーム、結構お金使うんだ。金欠病のときに行ってごらん。

工場



⬆ここは是非ともクリアしたいね。イイコトがあるよ。



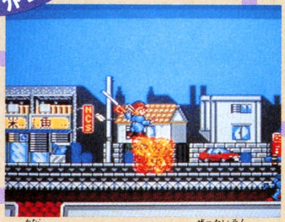
⬆マザーコンピュータが待ち構えている。内部はまだナイショ。

教会



⬆クリア後、神父さんがあることを質問してくるけど、ポリシーは大切に。

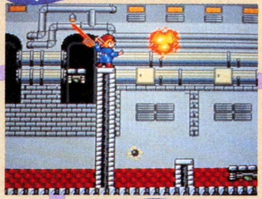
病院



⬆必ずクリアしようね。絶対損はないからサ。ライフゲージが…ね。

茶屋

⬇茶屋のおばあさんを助けると、オイシイものが…。



民家



⬆女の子が助けを求めている。キミはどうする?

民家

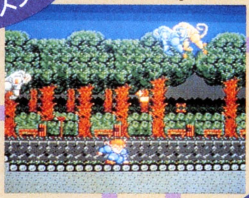


⬅まず腕だめしってとこ。クリアすれば、病院面に行けるね。

⬇ビームを撃つための発砲許可証がもらえるぞ。

クスリ屋

⬇重要なアイテムが買える所なんだ。



病院



⬆途中でバッテリーが結構手に入るから、ラクに進めるかな?



民家

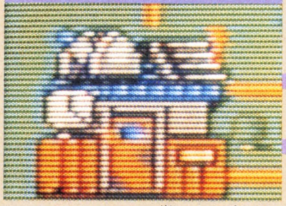
⬆途中の敵もたくさんだし、ここの面ボスは、なんと透明なんだ。

⬇クリア後の質問には慎重に答えよう。ダメなときはダメだけどね。

交番

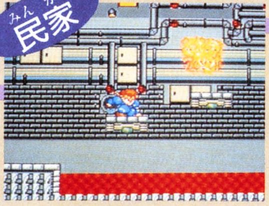


ここからスタート



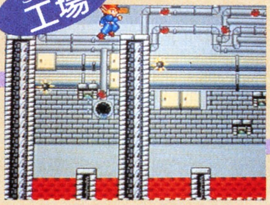
⬆ゲームはここから始まる。豪徳寺博士の研究所ってわけ。

民家

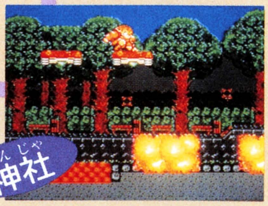


⬅バクダンの使い方がポイントになる。ボスも意外と弱い。

工場

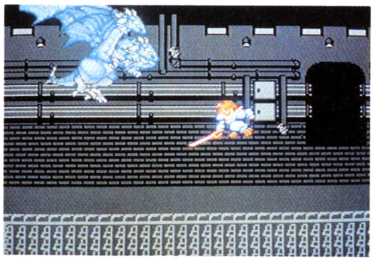


⬆クリアすると、あとがとってもラクになる。試してごらん。



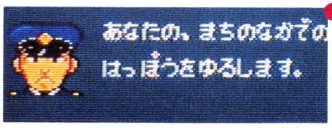
神社

## これがボスだよ!

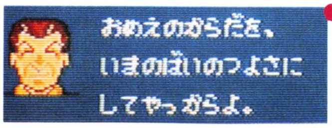


⬅こいつは工場の面ボス、キドラだ。火を吐いてくるし、当たり判定は厳しい。ガンバレ!

## 面をクリアすると




⬅これでシュビビームが撃てるぞ。うれしい!




⬅言葉は乱暴だけど本当は優しい工場長さん。

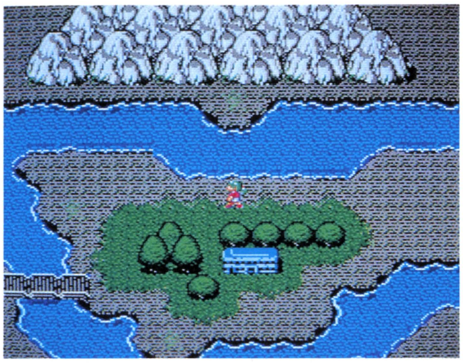
## WRITER'S NOTE

ACTの場合、クリアすることよりもゲームで遊ぶことそのものを楽しめるということが、良いゲームの条件だと思う。その点、このゲームはバッチリ。難易度が適当だからすみからすみまで遊べ、またルートの選択によって最終敵キャラの強さが変わるので何度でも楽しめる。特に、2人プレイは協力&邪魔システムだから盛り上がるね。　(ゲロゲロ)

### 話題のニューRPGがついに登場する!!

# 死霊戦線

ビクター音産／3月24日発売／¥5,500／A・RPG



**パソコン版では〝パート2〟が発売されるほど人気の高い『死霊戦線』が、いよいよPCエンジン版も完成。できのほうはどうかな？**

## RPG+ACTの要素が合体

ここのところ、RPGといわれると、どうもドラクエタイプを思い出しがちなのだが、このたび発売される『死霊戦線』は、その雰囲気を変えようとする動きがみられるゲームだ。

今までのありふれたRPGと違い、戦闘シーンがアクションゲームで構成されているため、コントローラーの操作がうまくないと、ゲームが進んでいかない。つまりこれまでのように、やっていてなんだか眠くなってしまうような展開にはならず、常に緊張感が漂ってくるという仕組みになっている。

ゲームの舞台となるところも、現代のとある場所ということで、主人公が持てる武器などもすべて実在の武器。全然違う世界の話より感情移入しやすいというわけだ。パソコンでも人気があったので、このエンジン版も期待できるね。

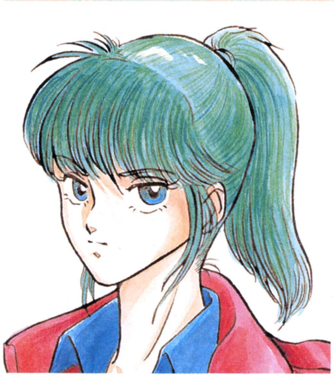


⬅移動画面。ここは教会だが、ほかにもさまざまな建物がある。中では人々が、助けを待っているぞ。




➡敵に遭遇すると、このような戦闘画面に。ここではキミの腕前が大きくゲームを左右する。

## 女戦士ライラが主人公



主人公であるライラは、S−SWATの一員。S−SWATとは超能力を持つ特殊部隊の意味であるが、ライラの超能力はまだ覚醒していないため、部隊の中では、レベルは低い。

S−SWATは「チャニーズ・ヒルの怪」の調査のため派遣されたのだが、隊員が次々と消息を絶ったため、最後の隊員であるライラが捜索に乗り出したのだった…。

## ライラのアクション

移動中敵と遭遇すると場面は一転、戦闘モードになる。

弾を撃ってくる敵も数多くいるので、しゃがみこんだりジャンプしたりしてかわしていこう。

### 攻撃



⬅敵をビシバシ倒してアイテムを手に入れろ。

### ジャンプ



⬅飛んでいる敵にはジャンプ攻撃が有効。

### ダメージ



⬅イテテッ、ダメージの受けすぎは禁物だ。

## なんと武器はすべて実在のもの！ 威力もわかりやすい

### コンバットナイフ



ライラが最初から持っている装備の１つ。弾数が０になってしまったときや、接近戦のときなどに使う。

### ライフル



ハンドガンより威力が強い。ボタンを速く押せば、連射もできる。比較的序盤で手に入る。

### マシンガン



その名のとおり連射ができる。しかし敵はダメージを受けた後、一瞬無敵状態になるので、無意味かもしれない。

### グレネードランチャー



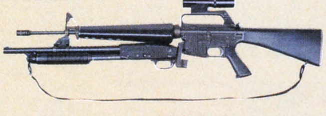
軽量で威力が強いため、後半ではお世話になる。これが手に入るころになったら物語はかなり進んだとみていい。

### ハンドガン



最初から持っている。遠くの敵を倒せるため、最初のうちは重宝する。しかしまだまだ威力は弱いので、弾がなくなるほうが早いようである。

### ショットガン



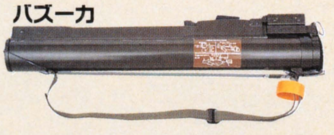
単発であるが、攻撃範囲が広いので、弱い敵を一掃するときに便利である。

### フレイムスローワー



火炎放射器。威力は強いが、水に棲む敵にはまったく効かないのが難点。

### バズーカ

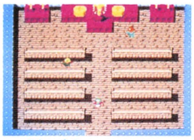


敵に直撃したときの威力は最高。しかし単発で、ジャンプ中は使えない。

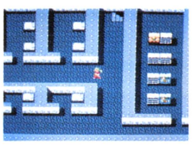
 イラスト／NEKOTO　写真提供／NEW MGC

## 建物には謎がいっぱい

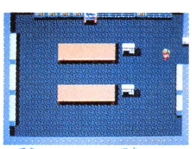
**教会**　スタート地点のすぐそばにある教会は、唯一敵の入ってこれない場所。街にとり残されている人たちをこの教会に連れてこよう。ちなみにここではパスワードを取ることもできる。活用せよ！


⬆人が集まってくると、それだけ話も変わる。

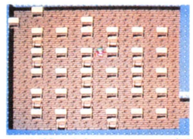
**病院**　教会からいちばん近いところにある。ここの2階には、病人と看護婦が助けを待っている。地下には巨大な水槽があり、ホルマリンのにおいが充満している。奥に誰かが倒れているぞ。


⬆ホルマリンのにおいが漂ってきそうな雰囲気だ。

**研究所**　何の研究をしていたのだろうか、中に入ると外にいるものよりも凶暴な生物がたくさん出てくる。ライラの体力が低いうちには絶対入らないこと。そこそこ強ければいい稼ぎ場所になるのだが。


⬆敵がミョーに強いので、ウッカリ入らないように。

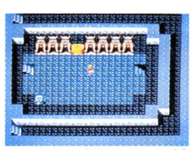
**学校**　3階建てになっている。1階で軍人と先生に会うことができるのだが、先生の話だと、学校のどこかに児童がとり残されているらしい。
また、児童を助けるとき、親玉がいるので注意せよ。


⬆児童を助けるとき、親玉と戦わねばならない。

**墓地**　人の気配はまったくしないが、奥のほうに腐乱しかかっている死体を発見することができる。しかしどうもまだ何かあるような気がするのだが……。
手前の宝箱もなんとなくあやしい。


⬆暗い雰囲気につつまれている墓地。

**遺跡**　スパイダーズレイクの真ん中にそびえる遺跡には、ホイットマン教授がとり残されている。内部はかなり広いので、記憶に頼らず大ざっぱでもいいからマッピングしておくと楽に進める。

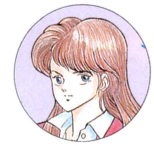

⬆とにかく広くて、何層にも分かれているぞ。

## 生き残った人々

街のところどころにある建物には、必ずといっていいほど人がいる。ライラの仕事は、謎の究明のほかにこれらの人たちの救出もあるのだ。しかしみんながみんな、ノコノコついてきてくれるわけではなく、中にはアイテムが必要だったりする場合もあるぞ。


カーペンター

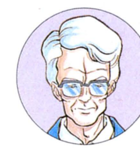
**教会**
教会の神父。当然最初から教会にいて、ケガ人の看護にあたっている。教わることも多い。


キャリー

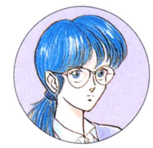
**教会**
危険を察知し、教会に逃げ込んできた。民族学を研究していたという彼女、いろいろ知っているぞ。


ウェルズ

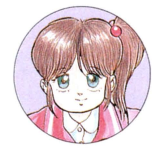
**役所**
最初に助けることができる。しかしあまり協力的ではなく、いつもきげんが悪い。一応市長らしい。


ホイットマン

**遺跡**
遺跡を調べていたが、「チャニーズ・ヒルの怪」が起きてしまったため、中で助けを待っている。


ジャネット

**学校**
女性教師。避難の途中で、児童のキャロルとはぐれてしまい、とり残されてしまう。


キャロル

**学校**
最初ジャネットといっしょだったらしいが、忘れ物を取りに教室に戻る。敵に囲まれているぞ。


ドクターバス

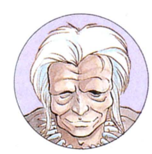
**病院**
ゲーム中盤に、病院の地下室で発見できる。しかしすでに虫の息で、ひと言残して死んでしまう。


フランクリン

**学校**
学校でジャネットを守っている。また、病院の扉を開けたりと、ライラに協力してくれる。


ピーター

**ドラッグストア**
湖の北東に位置するドラッグストアにピーターはいる。自分の店ということで、動きたがらない。


オマドーン

**山小屋**
謎の予言者ともいうべきオマドーンは、いろいろ謎めいた話をしてくれる。ちょっとみつけにくい。

## キミの腕前が左右する戦闘モード

戦闘シーンがアクションであるこのゲーム、当然のことながらしっかり戦わねば、ダメージを受け、しまいには死んでしまう。敵には地面をはうもの、弾を撃ってくるもの、空から襲いかかってくるものなどがいるので、気合を入れて戦うようにしよう。倒せばアイテムが手に入るぞ。


⬅研究所の中は強力な敵が多い。


➡うっそうとした森の場面。恐怖が増してくる。

### 戦闘中の背景も変わる

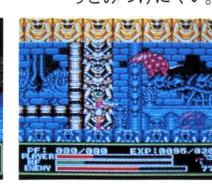
戦闘中の背景は、敵と遭遇した場所によって変わってくる。また、ここに掲載した写真はほんの一部。まだまだバリエーションはいくつもあり、それだけ臨場感も高まる。


⬅墓地。墓石などが並んでいて不気味だ。


⬅館の中なんだけど、ものすごい色あいだ。


⬅病院の地下。人工水槽が背景となっている。


⬆水辺での戦闘。敵が水の中から飛び出してくる。


⬆遺跡の中。派手な背景に神秘的なものを感じる。

### WRITER'S NOTE

パソコン版ではスプライト機能が使えないので、あまり動きはよくなかったが、エンジン版では、かなりスムーズな動きになっていて遊びやすい。戦闘モードがアクション化されたのはいいが、操作性が悪かったり、のんべんだらりとしていたのでは、いくら斬新という文句をつけてもおもしろくはない。そういった意味でこのゲームはいける。(小西)

新『八犬伝』、アクションRPGで登場！

# 魔界八犬伝 SHADA

データイースト／4月1日発売／¥5,500／RPG

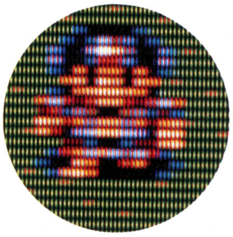
オリジナルの『南総里見八犬伝』同様、8人の犬士が協力して活躍するのがこのゲーム。仲間と共に、魔人ガリョウの野望を打ち砕くのだ！




## 「八犬士伝説」再び……

その昔、里見の戦によって生まれた怨霊・玉梓が、人々を闇に包み、国を滅ぼしていった。これを悲しんだ伏姫は、玉梓に対抗すべく、愛犬・八房の力を借りて命と引きかえに8つの霊玉を放った。霊玉は8人の勇士のもとへと届き、運命にみちびかれて集った彼らの





⬅伝説の勇士、犬江親兵衛の生まれ変わりである「しん」。彼がこのゲームの主人公だ。

活躍により、玉梓を封じることに成功する。平和が再びよみがえり、いつしかこのことは伝説になった。

ところが、突然、玉梓の封印が解かれてしまったのだ！ 平和な国に魔物が現れ、一夜にして魔界と化してしまった。主人公・しんは、平和を取り戻すべく共に戦ってくれる仲間を探す旅に出た！

### 情報を集めよう



主人公のしんはゲームスタート時には何にも知らないから、村人から情報を集めよう。今、何をすればいいのかがきっとわかるハズ。

### 体当たりで敵を倒せ



敵を倒すには体当たりすればOK。真正面からぶつかると自分もダメージを受けるので注意しよう。あとでは術も使えるようになるゾ。

### そうび&もちもの



セレクトボタンを押すと武器などを装備したり、薬草を使ったりできる画面になる。アイテムを買っても装備しないと効果が出ないゾ。

### 仲間の犬士を探そう

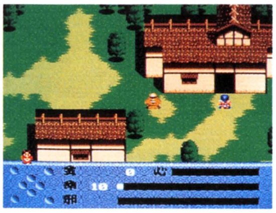


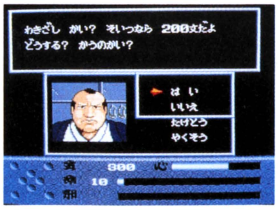
伝説にもあるように、玉梓を封じるためには8人の勇士（犬士）が協力しないとダメ。つまり、残りの7犬士を探す必要があるんだ。

## 序盤の3ステージをちょっとだけ紹介しちゃおう！

### ①里見の村

スタート地点である里見の村では、長老から今回の事件についてや、自分の素性について聞くことができる。また、わきざし（武器）や竹胴（防具）などを売っているよろず屋もあるから、長老からもらったお金で買おう。


⬅ここが長老の家。ゲームが始まったら、すぐにここへ来よう。長老に事件のあらましと、しんの素性を教わってからが本当のスタートなのだ。



➡左下のほうにあるよろず屋ではわきざし、竹胴、薬草を売っている。長老にもらったお金だけでは全部買えないので、魔物を倒してお金を稼ぐ必要があるぞ！

### ②里見ケ原

里見の村のすぐ近くにある原っぱ。もともとは村人たちの畑があった場所だが、今はまだら狼、猿鬼などの魔物が生息している。事件の張本人、魔人ガリョウにいきなり出会っちゃう場所でもあるのだ。



⬅魔人ガリョウが現れた！ でも主人公はまだ弱いので、瀕死の重傷を負うハメになっちゃうんだ。鍛えかたが足りないと、ここで死んじゃうこともあるゾ！



➡致命傷を負ったものの、なんとか生き延びた主人公を助けてくれたのは、修験者のどうせつ。実は彼も犬士なんだけれど、まだ仲間にすることはできない。

### ③忍の森

一本道のはずなのに、行けども行けどももとの場所に戻ってしまう不思議な森。森の入口には立て札があるけれど、書いてある意味がよくわからない（左の写真）。この森では、犬士の1人、「しの」から火炎の術を教えてもらうことができるゾ。




## WRITER'S NOTE

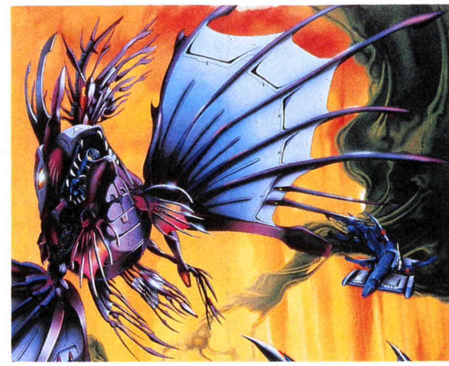
電源を入れている限りいつでも簡単にできるセーブ・ロード機能がウレシイ。やられてもすぐにセーブしたところから始められるので、ゲームに集中できるのだ（パスワード機能もアリ）。ゲームバランス、シナリオともなかなかの好ゲーム。　（ウォルフ中村）

超期待ソフトがまたひとつベールを脱ぐ

# ダライアス

NECアベニュー／6月発売予定／価格未定／STG



注目度No.1の超ビッグソフト情報だ！ ついに明らかになった敵のボスたちを一挙公開。こいつらが、あの小さいカードに入っちゃうんだぜ。

## キャラの出来は大満足。さらに期待度倍増。

驚異のSTGが、着々と完成に近づいている。見てよ、下のボスキャラたちを！ ゲーセンで戦ったときのことを思い出しちゃうほどソックリだ。気になる移植状況だけど、画面構成は業務用の3画面連続のものから1画面の強制スクロールに決定した。でも、26ゾーンからなるゲームフィールド、パワーアップシステム、グラフィックは、ほぼ業務用そのままに移植されるぞ。どんどんふくらむボクたちの期待はもう爆発寸前。その期待通りのゲームになりそうだ。




### ザコキャラ

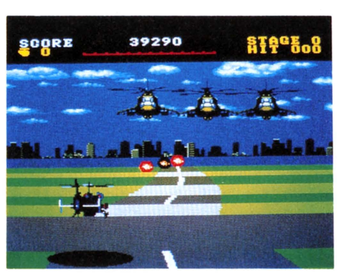



# サンダーブレード

NECアベニュー／発売日未定
価格未定／STG

## またまたスゴイゲームが移植決定

大迫力のヘリコプターSTGシーンを、まざまざと見せつけてくれる。自機上方からとらえた縦スクロール画面と、コクピット感覚の3D画面という2タイプのゲームに交互にトライするのだ。3D面ではジャングルや氷柱、ビル街などを爆進し、縦スクロール面では巨大空母や戦艦などを攻撃する。




➡画面は開発中のものだが、完成版ではビル・木等の地上物も出て、さらにグレードアップするぞ!!

⬅迫りくる敵機。この迫力はただものじゃない。3Dシューティングならではの圧迫感を受ける。




業務用では体感マシンとして登場した。実際のヘリを操縦するのと同じように、筐体が左右に旋回したんだよね。“体感”のノリがどこまで出せるか楽しみだね。



➡キミを迎え撃つ敵たち。巨大な重戦車だ。とてつもない武器を装備してそうだね。

＊画面は開発中のものです。

# F-1パイロット




パック・イン・ビデオ／3月23日発売／¥6,300／ACT

## リアルさを追求したF1レースゲーム!!

世界最速の男たちが、F-1という1000馬力のモンスターマシンに身をゆだね、生死を賭けてしのぎを削る。そんなF-1グランプリの感動と興奮を、リアルに再現しようとしたのが、この『F-1パイロット』だ。

全7チームの中か選んだピットクルーたちといっしょに、第1戦のブラジルグランプリから出場し、予選、決勝と勝ち抜こう。そして、最終戦（第8戦）の日本グランプリで栄光のチェッカーフラッグをうけるのだ！

今までのレースゲームにはなかった、サイドミラーが付いていて、実戦さながらの感覚で後続車を確認、進路妨害ができる。また、各チームのピットクルーは、それぞれ能力に特徴があり、レース経験を積むとレベルアップしていく。

スピード感あふれるグラフィックと本物ソックリのエンジン音で、キミの部屋は、サーキットに早変わりだっ！




⬆第1戦はブラジルグランプリだ。ここで予選を勝ち、入賞を果たせ。




⬆え〜い、オレの前を走るとはフテー野郎だ。どけどけどけ〜い!!




⬆マシンのスペック、ピットクルーの能力をこれで見て、好きなチームを選択だ。




⬅バックミラーで、後方のマシンをチェック。抜かされないようブロックだ。

### 全7チーム一挙公開!!

**マクラーソン**



エンジンは、ポンタV10で、ギアはハイギアード。ピットクルーは路面の見方とタイヤ交換の早さに優れる。

**エイトンホーム**



ランブルギーニV12を搭載したローギアードマシン。ピットはタイヤ交換と、パーツ交換が素早い。

**ベネテン**



フォートDFRV8エンジン、ハイギアードを装備。路面コンディションを読む力に優れ、タイヤ交換が早い。

**ザクスペード**



マシンにはハマヤV10エンジンと、ハイギアードが装備されている。路面の読み方に優れたピットクルー。

**ウィロアムズ**



装備はジョドV8エンジンとハイギアード。路面の読み方と、パーツ交換が素早いピットクルーを持つチーム。

**ローテス**



ラノーV12エンジン、ローギアードを装備。サインボードを出す時間が長く、パーツ交換が素早い。

**フェローリ**



エンジンはフェローリV12、ギアはローギアード。タイヤ交換とサインボードの使い方が優れている。

# 忍者ウォーリアーズ

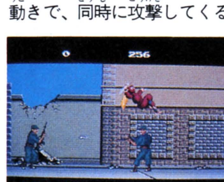
タイトー／6月発売予定／価格未定／ACT

## 激しい忍者バトルが展開!!

ゲームセンターで3画面構成ゲームとして大人気の『忍者ウォーリアーズ』が、PCエンジンに登場するぞ。特殊工作員として敵の本拠地を破壊する指令をうけた主人公に、自動小銃や戦車、軍用犬などを使って敵が待ちうける。対する主人公の武器は、身軽な動きと手裏剣、そして忍術だ!! 横スクロールで展開するステージは、スピード感、効果音ともに迫力満点だ！




⬆軍用犬との闘いだ。素早い動きで、同時に攻撃してくる。




⬆身軽な動きでうまく敵の攻撃をかわして進め!!



⬅主人公"KUNOICHI"。




⬅敵はかなり素早い攻撃をしかけてくる。気が抜けないぞ。

# 竜の子ファイター

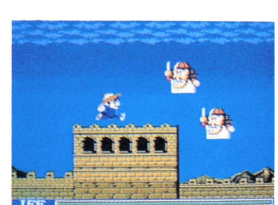
東京書籍／価格未定／夏頃発売予定／ACT

## 宮下あきらのコミックワールドで大あばれ！

キミはある日、本屋で見つけた「竜の子ファイター」という本に吸い込まれてしまう。現実の世界に戻るためには、伝説の竜の子を集めて、この漫画を完成させなければならない。人気マンガ家宮下あきらのファンタジックワールドだ。



⬆宮下あきらの原画そのままのキャラクターが、所せましと大暴れするぞ!!



⬅空を飛ぶ敵だ。コワそうな顔をしているが、よく見るとなかなかユニーク。



⬅うっそうと生い茂る竹林の面。グラフィックが美しい。

# エナジー

メサイヤ（NCS）／3月31日発売／¥5,200／ACT




## 妖魔獣からネオ東京を救えるのは、キミだけだ!!

近未来の東京で、人々は平和に暮らしていた。しかし突然の大地震と、その地震でできた地面の裂け目から現れた妖魔獣によって、その生活は崩れさってしまった。

妖魔獣を倒し再び平和を取り戻す使命を帯び、最高のESP戦士は立ち上がった。それが妖魔隊の一員であるキミなのだ。

縦と横のスクロールで繰り広げられるバトル、そして謎解きと、単純なアクションゲームではない。

手に入れたアイテムによってパワーアップするエナジーボールを使いこなし、ネオ東京に平和を取り戻すまで戦いは続くのだ。



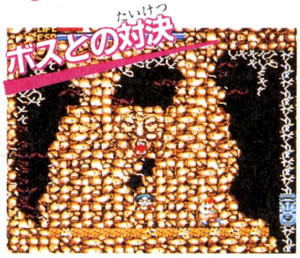
⬅新たなるダンジョンが、待ちうけているぞ！



⬆地上面はザコばかり。こんなヤツには目をくれず、とっとと先へ行こう。

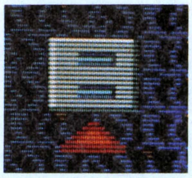


⬆こいつらを全部倒さないと、先へ進むための扉は開かないぞ！

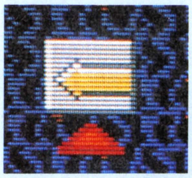


⬆おー！　これが1面の親玉か～あ!? アッパーで倒せ!!

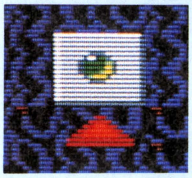
### これが基本アイテムだ



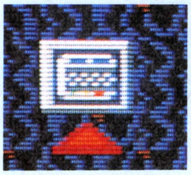
**連射アイテム**
初めは単発でしか撃てないエナジーボールも、2連射、4連射とパワーアップするのだ！



**弾道アイテム**
エナジーボールの弾道を現すのがこの矢印だ。上下、左右方向などいろいろな向きがあるぞ。



**弾力アイテム**
初めは威力の弱いエナジーボールも、この弾力アイテムを取ると大きく強くなるんだぞ！



**アイテムグッズ**
隊長からもらった秘密兵器。謎解きには、この種のアイテムグッズが絶対必要になってくるぞ!!

# Deep Blue ―海底神話―

パック・イン・ビデオ／3月下旬発売予定／¥5,300／STG






⬅うわーデカイ、これが一面のボスだ!!　連射で必勝!!

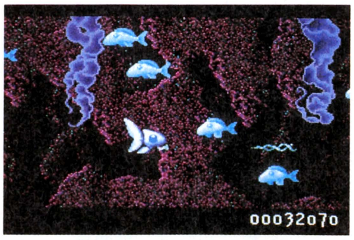
## ニュータイプシューティング、いよいよ登場!!

神秘的なBGMとともに、美しい深海魚が何種類も行きかう。まるで水族館にでも来たみたい。そんな錯覚をおぼえるほど、PCエンジンの表現力をフルに生かしたのが、このシューティングゲーム。

ゲームは横ツインスクロール型で、全部で4つのステージ構成。敵の攻撃が加わると、ダメージを受け、武器を使わずにいると回復していくシステムになっている。だから、このゲームのキーポイントは、いかに敵の攻撃を避けるかなのだ。

武器は、光弾、渦巻弾、発泡弾の3種類で、それぞれ3段階にパワーアップする。これらは、すべてエナジー（上で紹介しているゲームとは無関係）という、パワーアップアイテムを取ると使えるようになる。

海底での戦いを舞台にしているから、敵は魚たちばかり。ボスキャラは本当に実在するのでは、と思うほどリアル。ステージ数は少ないけれど、各ステージごとの構成が単調じゃなく、敵キャラの攻撃パターンが変化に富んでいる。



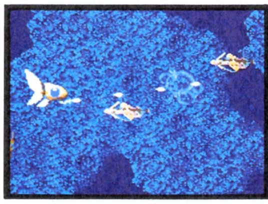
⬆ディープブルー、それは青く深い海。この海底でキミが見るものはいったい何だ!!

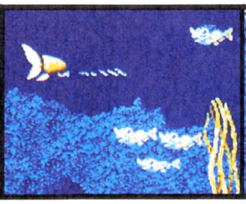
### パワーアップアイテムを取ると…

シーン途中でヌボーッと現れる「マンボウ」にタマをブチ込むと「エナジー」というパワーアップアイテムが出現するのだ!!

右のような、武器のパワーアップの他にも、スピードアップや、ダメージ回復なんてのもあるよ。





⬆連射は効くけど、威力はほとんどない光弾。これが通常弾。


⬆アイテムを取って渦巻弾になったぞ。ザコは貫通するんだ。


⬆これは発泡弾。これらの武器はさらに3段階パワーアップ!!

※画面はアーケード版のものです。

# アウトラン

NECアベニュー／発売日未定
価格未定／ACT

## 軽快なサウンドに乗って走ろう

ゲーム史上異例のロングランを続けているセガのドライブゲーム。まさか知らない人なんてないだろう。


⬆この面が見たくてプレイした人も多いだろう。


⬆やっぱりデュアルウェイは背景がキレイ♡

3つのBGMから1つ選んでスタート。どれもノリのいい名曲ぞろいだ。

海岸線を走り、分岐点から次のステージへ。美しい背景の全15ステージのうち5ステージを走破だ。

ゴールは5つあり、それぞれデモが違う。キミもこのゲームで風を感じてみない?

※画面はアーケード版のものです。

# オペレーションウルフ

NECアベニュー／発売日未定
価格未定／STG

## スクランブル！ 人質を奪回せよ

人質奪回作戦——オペレーションコード名は"WOLF"。マシンガンで敵兵やヘリをバリバリ撃ちまくるゲームなのだ。

弾薬庫や通信基地・ジャングルなどのポイントをクリアして、人質のとらわれている収容所を目ざそう。人質を救出したら、殺さないように空港まで援護し、脱出させるのだ。

キミは真のプロになれるか!? アーケード版の興奮がそのまんま移植されたぞ！


⬆敵兵が迫って来た！ 撃たれる前に撃て!!


⬆ポイントを1つクリア。こんなデモも見られるかな?

※画面はアーケード版のものです。

# アフターバーナー

NECアベニュー／発売日未定
価格未定／STG

## 『トップガン』の気分を満喫！

マニアからサラリーマンまで、その血を騒がせた『アフターバーナー』が登場するぞ！

迫り来る敵機を撃墜！ ただし、後方から来る敵機やミサイルにやられないよう気をつけろ！ スピード調整でうまく回避せよ。


⬆敵を撃ちまくる快感が1つの特徴。FIRE！

途中ミサイル補給や、ボーナスステージもあるぞ。

激しい敵弾をかいくぐり、全22面のステージをクリアしてくれ。


⬆ミサイル補給のシーンで、ホッとひと息。

# ガンヘッド

ハドソン／発売日未定
価格未定／STG

## モビルスーツ新時代到来！

今なお人気絶調の「機動戦士ガンダム」など、数々のヒット作を持つサンライズが、満を持して発表する映画「ガンヘッド」。世界初のSFXロボットアクションとして話題集中のその映画が、ゲーム界にも進出する。


➡実物大のガンヘッドの模型だ。

映画にも登場する可変式重装甲機動ロボット・ガンヘッドが、人間をも支配する巨大コンピュータ・カイロン5に立ち向かう。映画同様、大迫力のメカニックシーンに期待したいところだ。


⬆パワーアップバリバリの縦スクロールシューティングゲームだ!!

# ヴァリスII

日本テレネット／発売日未定
価格未定／ACT

## セーラー服ファンも必見！

パソコンやファミコンでおなじみの『ヴァリス』がついにPCエンジンにも登場する。しかもCDロムでのデビューだ。他機種でも十分かわいかった主人公のセーラー服姿だけに、超高性能のCDロムでは、そのかわいらしさも数倍アップするはずだ。それに、アニメビデオの声優さんたちの声がそのまま出てきたり。目をみはるアニメーションで構成された変身シーンなんかも見られる!? かわいい女の子と本格派ACTを期待しよう。


⬆主人公のグラフィックがCDロムでどう表現されるか楽しみだね。


➡美少女の会話もナマの声が聞けるぞ。

※画面はパソコン版のものです。

# ロックオン

ビッグ・クラブ／7月発売予定
価格未定／STG

## 伝説の"フィサの財宝"を盗み出せ！

別の時、別の宇宙…。そこにはバスターズと呼ばれる者たちがいた。キミはバスターズの1人となり、最新鋭宇宙船、"マクミランMP-4"を駆り、伝説の"フィサの財宝"を盗み出すことが目的だ。もちろん、敵の守りは強力だが、各種のパワーアップアイテムを駆使して敵に打ち勝て！ 初の4M横スクロールSTGということで今から期待の1本だ。


⬆宇宙空間には、隕石など障害物が行く手をジャマする。


⬆マクミランMP－4のレーザー。パワーアップしていくぞ！

※画面はパソコン版のものです。



# ファイヤープロレスリング

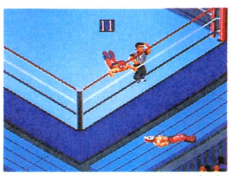
ヒューマン／6月発売予定
価格未定／ACT

## 四角いジャングルで激突だ！

世界の強豪レスラーを集めリーグ戦により、真の世界一を決定する「HWGP」(ヒューマン・レスリング・グランプリ）が開幕された。出場選手は総勢16人。試合はポイント制、勝ち抜き制、3本勝負制の3つにわけられている。バックドロップ、ラリアート、ブレンバスターなどおなじみの技以外にも、コントローラーの操作で何種類もの技が繰り出せるのだ。流血シーンもあるぞ。



⬆どことなく、ジャンボ鶴田、前田日明に似てるね～。


⬆プランチャーなど、ド派手な技もたくさんできる。

# 大地くんクライシス

——ヤーレンソーラン北海道——

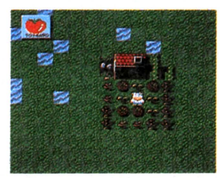
サリオ／発売日未定
価格未定／SLG

## 「破壊的なゲームはイヤ」って人に

敵をぶちのめすことだけを目的とせず、生産や繁栄という自然のテーマをとり入れたニュータイプゲームだ。AI（人工知能）を搭載し、リアルな自然を再現。その中で生きる動物たちは、コンピュータの判断で自動的に動いていく。

主人公である大地くんの冒険がどんなものか、それは買ってからのお楽しみ。大自然そのものをモチーフにした、心のなごむ1本だ。


⬆トマトやとうもろこし、木などを植えていくのだ。


⬆牛ちゃんが主人公。おうちもあるんだよ。

# DIGITAL CHAMP

ナグザット／4月下旬発売予定
¥5,500／SPG

## 明日のチャンピオンはキミだ！

大迫力の3Dボクシングゲームがやってくる。ストレート、フック、ジャブ、アッパーという4パターンのパンチを有効的にくり出し、3人のボクサーをやっつけろ！　だが、敵も強者、一度倒したはずのボクサーがまたまたキミの前に立ちはだかる。ヤツらは、前に倒されたときのヒットブローの場所を、強化して再挑戦してくるんだ。ハードパンチで返り討ちにしてやろうぜ。



⬆ボクサーがパンチをくり出すタイトル画面。カッコイイ。



⬆おっと！　敵にアッパーカットをくらってしまった!!

# サイバークロス

フェイス／今春発売予定
価格未定／ACT



## テレビのヒーロー番組のノリのACTなのだ

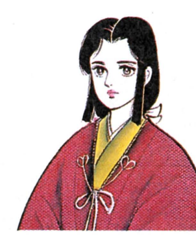
おとなしいはずの動物や昆虫たちが、グロテスクな化物の姿に変身して人々を襲いはじめた。彼らを操るのは、秘密基地に潜む敵の大首領・Dr.ノズミーだ。そして敵の野望をうちくだくために武装刑事サイバークロスが立ち上がる。人間の姿から、サイバークロス、そしてシールド装備と2段階に変身する能力を持って敵に挑む。背中にガスボンベをしょって口から火を吐くカエルバーナーや、右手にビーム砲を装備したビームラビットなどまるで映画『ハエ男の恐怖』に出てきたような怪人たちをぶちのめすのだ。20種もある動きのパターンにも注目！


⬆パワーアップすると剣が使えるようになる。ダメージを受けるとなくなってしまう。


⬆1面のボスは、火を吐くカエルバーナーだ。炎をくぐってキックで倒せ！

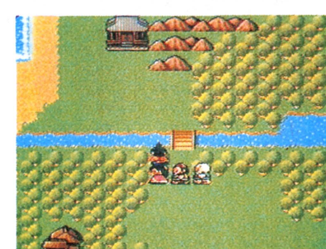
# 弁慶

サン電子／発売日未定
価格未定／RPG



## 長き冒険の末に知る、わが身の出生の秘密とは

キャラクターデザインを本宮ひろ志が担当、敵はすべてデカキャラという、ダイナミックなRPGだ。鎌倉時代に生きた1人の男を主人公にし、彼の出生の秘密をひも解いていく物語。史実に忠実な時代考証で鎌倉時代が見事に再現されているゾ。


⬆心強い仲間を集め、冒険はさらに広がりゲームフィールドへの展開をみせる。


⬆弁慶は、出生の秘密を解くために、いろんな人に出会うのだ。


⬆マップ上で敵に出会うと、このような画面に切り替わるんだ。さあ、戦え!!

# TIME Schedule

## タイムスケジュール

| 発売日 | ソフト名 | メーカー名 | 価格 | 形態 | ジャンル |
|---|---|---|---|---|---|
| 3/3(金) | ウイニングショット | データイースト | ¥5,500 | Hu-C | SPG |
| 3/4(土) | ダンジョンエクスプローラー | ハドソン | ¥5,800 | Hu-C | A・RPG |
| 3/10(金)予定 | コブラ | ハドソン | 未定 | CD-ROM | AVG |
| 3/17(金)予定 | アウトライブ | サン電子 | ¥5,600 | Hu-C | RPG |
| 3/18(土) | 改造町人シュビビンマン | メサイヤ(NCS) | ¥5,200 | Hu-C | ACT |
| 3/20(月) | P☆47 | エイコム | ¥5,200 | Hu-C | STG |
| 3/23(木) | F1-パイロット | パック・イン・ビデオ | ¥6,300 | Hu-C | ACT |
| 3/24(金) | 死霊戦線 | ビクター音産 | ¥5,500 | Hu-C | A・RPG |
| 3/28(火) | がんばれ！　ゴルフボーイズ | メサイヤ(NCS) | ¥5,300 | Hu-C | SPG |
| 3/31(金) | DEEP BLUE　－海底神話－ | パック・イン・ビデオ | ¥5,300 | Hu-C | STG |
| 3/31(金) | エナジー | メサイヤ(NCS) | ¥5,200 | Hu-C | ACT |
| 3/31(金) | 究極タイガー | タイトー | 未定 | Hu-C | STG |
| 3/下旬 | ワンダーモモ | ナムコ | 未定 | Hu-C | ACT |
| 3/下旬 | わいわい麻雀 | ビデオシステム | 未定 | Hu-C | ETC |
| 3/下旬 | 神武伝承 | ビッグ・クラブ | ¥6,700 | Hu-C | ACT |
| 4/1(土) | 魔界八犬伝SHADA | データイースト | ¥5,500 | Hu-C | RPG |
| 4/27(木) | 凄ノ王伝説 | ハドソン | 未定 | Hu-C | RPG |
| 4/予定 | サイバークロス | フェイス | ¥5,500 | Hu-C | ACT |
| 4/予定 | ナグザット　オープン | ナグザット | 未定 | Hu-C | SPG |
| 4/予定 | ワードナの森 | NECアベニュー | 未定 | Hu-C | ACT |
| 5/25(木) | パワーゴルフ | ハドソン | 未定 | Hu-C | SPG |
| 5/予定 | 天外魔境 | ハドソン | 未定 | CD-ROM | RPG |
| 5/予定 | DIGITAL CHAMP | ナグザット | ¥5,200 | Hu-C | SPG |
| 5/予定 | ヴァリスII | 日本テレネット | 未定 | CD-ROM | ACT |
| 6/予定 | スーパーアルバトロス | 日本テレネット | 未定 | CD-ROM | SPG |
| 6/予定 | ファイヤープロレスリング | ヒューマン | 未定 | Hu-C | SPG |
| 6/予定 | 忍者ウォーリアーズ | タイトー | 未定 | Hu-C | ACT |
| 6/予定 | 麻雀刺客(仮) | ニチブツ | 未定 | Hu-C | ETC |
| 7/予定 | ロックオン | ビッグ・クラブ | 未定 | Hu-C | STG |
| 春/予定 | パックランド | ナムコ | 未定 | Hu-C | ACT |
| 春/予定 | めぞん一刻　－思い出のフォトグラフー | マイクロキャビン | 未定 | Hu-C | AVG |
| 春/予定 | レインボーアイランド | NECアベニュー | 未定 | Hu-C | ACT |
| 春/予定 | ダライアス | NECアベニュー | 未定 | Hu-C | STG |
| 春/予定 | ゴルフ(仮) | NECアベニュー | 未定 | Hu-C | SPG |
| 春/予定 | ネクロスの要塞 | アスク講談社 | 未定 | Hu-C | RPG |
| 夏/予定 | 忍 | アスミック | 未定 | Hu-C | ACT |

ポカポカあたたかい春がやって来ました。ムックリ芽を出すツクシのように、これからソフトの発売予定が目白押し!!　しっかりチェックしなきゃダメだゾ!!

## 超早耳情報

■NECアベニュー／アーケード版4作の移植が決定!!　『サンダーブレード』『オペレーションウルフ』『アウトラン』『アフターバーナー』をラインナップ。発売日はすべて未定。

■ビデオシステム／PCエンジンソフト第2弾は、スポーツシミュレーションゲームで夏頃発売する予定。

■東京書籍／PCエンジン参入決定。PCエンジンソフト第1弾は、まんが家の宮下あきらが原作、キャラクターデザインを担当した『竜の子ファイター』というACTゲーム。

■ビクター音産／次回作でアイドルもののCDロムを予定しているらしい。

■メサイヤ(NCS)／夏頃にダンジョンもののRPGを予定している。

★移植希望の声が高いアーケードゲームが、PCエンジンに移植されるらしい。

## 【発売日未定ソフト情報】

- ゴルフ(仮)／NECアベニュー
- ガンヘッド／ハドソン
- ラビオレプススペシャル／ビデオシステム
- 大地くんクライシス／サリオ
- 弁慶／サン電子
- 麻雀学園／フェイス
- 王将(仮)／フェイス
- アーム・ド・エフ／ビッグ・クラブ

# 人気ゲームを誰よりも早く攻略しよう!!

# HOW TO WIN

ハウ ツー ウィン


ワンダーモモ……………P31

アウトライブ……………P38


ウワサのゲームを早く知りたい人、誰よりも早く攻略したいアナタ！この「HOW TO WIN」をよく読んで望みをかなえてくれたまえ！キミの知りたかった情報がバッチリつまっているぜい!!

## ワンダーモモ

ナムコ／3月下旬発売／価格未定

### キュートなモモの活躍は、キミの腕しだい！



発売前から早くも話題騒然の『ワンダーモモ』。今回は11面までをドドーンと攻略してみよう。ボスキャラも前号に加えて、初公開キャラがゾクゾク登場！　がんばれ、モモちゃん！　戦え、ワンダーモモ!!

### まずは技の復習ね

基本的には①ローキック（✚の↓と①）、②ハイキック（左右キーと②）、③ジャンプキック（①と②）、④スカイジャンプキック（✚の↑と①と②）のパターン。うまく操作して、バリエーション豊かな攻撃で敵を倒せ！

#### ●ダブルローキック●



正面を向いた状態でしゃがみ、キックを出すと、手をついて両側にキックするぞ。変身していない状態では、耐えるのに有効だ。

#### ●ローキック●



最も使用回数が多いと思われるキック技。立っていてはマトが大きくなってしまうので、低めの姿勢からキックをくりだせ。

#### ●ジャンプハイキック●



サイクロンを破壊するのには有効なキック。しかしむやみやたらに使うと、空中で攻撃を受け、敵の思うツボにはまりかねない。

#### ●スカイジャンプダブルキック●



見た目ではいちばんハデな技。とくに変身後にこれをやると、かなり目立つ。
しかし実際はあまり使えない。

#### ●スカイジャンプトゥキック●



なんてことなさそうで、けっこう重要な技。ジャンプ中に空中制御し、ヒット＆アウェイの戦法が使えるのだ。

#### ●ワンダーリング●



キックじゃないけど、変身後のカギとなる武器だ。敵に当てて跳ね返らせると、大きなダメージを与えられるが、貫通させると半分だけ。

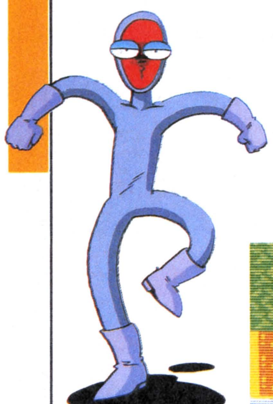
たすけて〜 こわいよ〜

# ワルデモン怪人軍団

さてさて、次はゲームに登場する全敵キャラ大紹介だ。ユニークなやつからカッコイイやつ（？）まで、イラストつきで見せちゃうもんねっ！　さあ、どいつがお気に入りかな？

## ザコキャラ

### モドキ

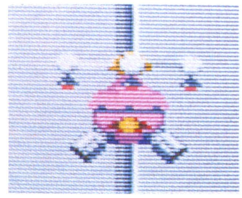


ステージの下からわいて出てくる戦闘員。といっても、やる気があるのかどうかよくわからないヤツである。



⬅全編通じてうざったい。

### サイクロン



⬆壊しても出てくる。やめて！

空中に出現し、弾を撃ってくる。モモが逃げてもしつこく追ってきて、インケンに攻撃を続ける。えーいっ、うっとーしーんだよ、てめーはっ!!

### クリスタルタワー

舞台からニョキニョキッと生えてきて、クリスタルの破片をまき散らして引っこむ。

ほかのザコと違って、キック2発キメなければ壊せない。硬い！



⬆出たら早めに壊しちゃおう。

### クロコダルマ

身軽で小柄な赤忍者。なんとロケットで空を飛び、手裏剣を投げつけてくる。ときには4段重ねでくることもある。





⬅トーテムポールみたいね。

## ボスキャラ

### クラブフェンサー





⬅まーっ、スケベっ!!

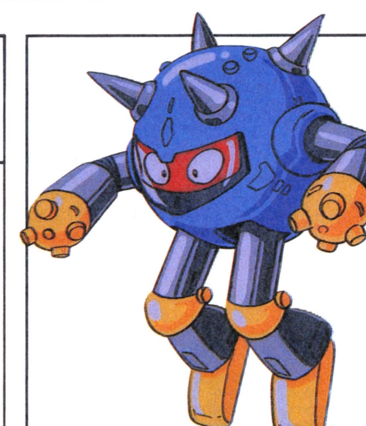
カニ怪人…だそうだが、カマキリに見えないこともない。ハサミを出してモモをつつく悪趣味なヤツ。こーゆーのに限って弱かったりする。

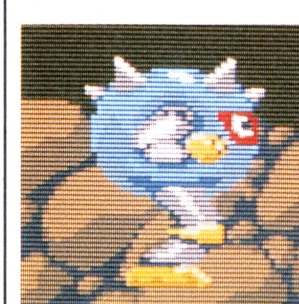
### シャモアン



ローキックと旋風脚が得意技。後者のハデさは一見の価値はあるが、その実態は単なる大道芸人。目を楽しませてくれるが、はっきりいって弱い。

### アクロボール



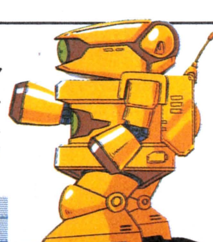


⬅ボスの中では粋なデザインだよね。

このボスは強いぜ！　得意技はムーンサルトキックとフライングヘッドバットだ。とっても身軽で、うまくタイミングをつかまないと攻撃は難しい。

### ジャグロック

ほうっておくとつけ上がるヤツで、岩石弾を2連発で転がしてくる。しかし動きは鈍重で、かつ単調。丈夫さがとりえのタフなヤツ。





⬅ゲーム画面で見るとけっこう武骨だよね。

### キャノンポッター

バズーカ砲を使って攻撃してくる。ケリを入れたときのリアクションが愉快な、けっこう憎めないヤツ。



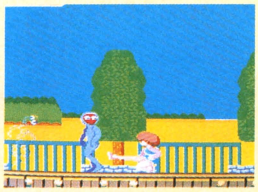
⬆バズーカが邪魔して、正面からのキックは届きにくい。

# これさえ覚えておけば勝てる！

## 1 ワンダーパワーをためよう

まず「早く変身しすぎるな」。前半はまだいいのだが、先へ進むにつれてボスの出現が遅くなってくるので、無駄なエネルギーの消耗は絶対に避けよう。

なるべくザコを多く倒して、時間を稼ぐことだ。

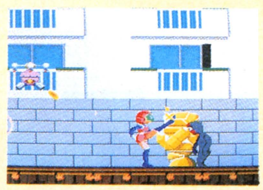


⬅ボスが出るまではひたすらガマン！ 早まると自滅するゾ。

## 2 ボスに攻撃のスキを許すな！

一度攻撃のチャンスができたら、連続攻撃を心がけよう。そうすれば、ボスも攻撃するヒマがなく、こちらもダメージを受けずにすむというものだ。

舞台の袖まで追いつめたら、再びまん中へ引き戻すこと。

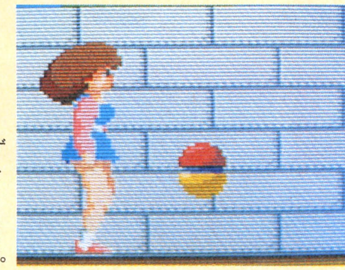


⬅一度間合に入ったら、キックキックキックで連続攻撃だ。

## 3 カプセルを見逃すな！

カプセルの出現する面とそのタイミングは、ほぼ決まっている。これをしっかり覚えて、取り逃さないようにしたい。

たとえば２面ではPカプセル、Bカプセルがそれぞれ１個ずつ出るぞ。ちなみに、変身してないとBカプセルは出ず、かわりにPカプセルが出る。VITALのないときは逆に利用するのも有効。



⬅そら出たっ！ Pカプセルはモモの元気の源なのだ。



### Bカプセル

モモが変身しているときのみ出現。これを取ると、一定時間左右にビームを発射する「ワンダータイフーン」が使え、しかもこの間は無敵なのだ。ボスが出る頃にはすでに消えている。

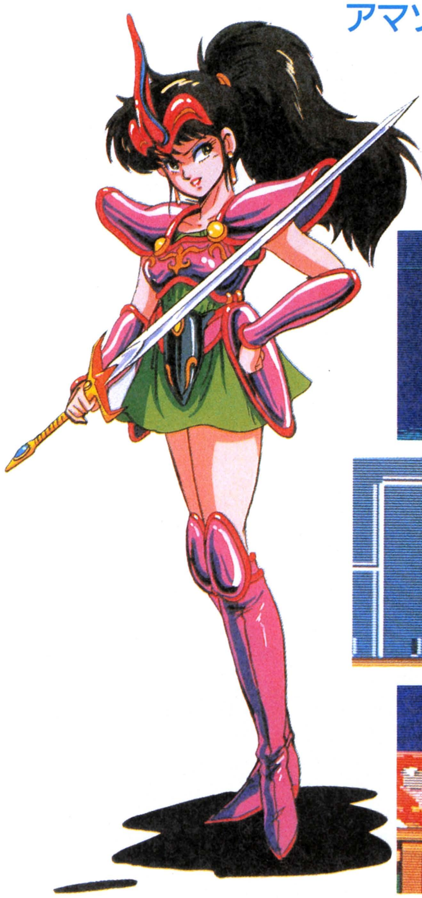


### Pカプセル

モモのVITALが２目盛回復する。とにかく出たら絶対取ろう。

ちなみに面クリしたときには１目盛分のVITALが回復するんだ。しっかり覚えておこう。

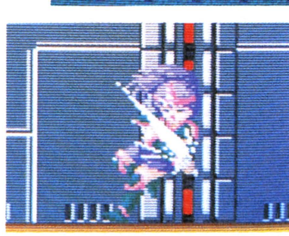
## アマゾーナ



モモと人気を二分するとのウワサもある、華麗かつ俊敏な女剣士（じつは筆者も大ファンなのだっ！）。彼女を見たいためにハマった人も多いとか!? 美しさに見とれて、手がお留守になることのないように!!



⬅「覚悟っ！」さっそうとジャンプしつつ出現。



⬅「あうっ！」攻撃を受けてヨロけるアマゾーナ。



⬅「む、無念……」力尽きて倒れる彼女であった。

## モモのプライベートPHOTO

１面・４面・８面をクリアすると、こんなウレシイ絵が見られちゃう。

最初はセーラー服姿、次はキュートな水着姿（ヤドカリがウラヤマシイ、じゃない、ヤラシイ）、そして禁断の（？）入浴シーンのモモ。

ハードな戦いの間のブレイクタイムに、キミだけのモモをイメージしよう。



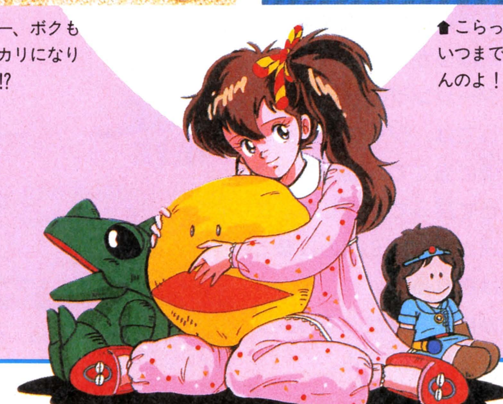
⬅このさわやかな表情がイイのです。




⬆あー、ボクもヤドカリになりたい!?



⬆こらっ！ いつまで見てんのよ！



キミのモモちゃんは活躍できるか

# ステージ別攻略だ

お待たせいたしました！　それではいよいよ11面完全攻略法大公開といこう。基本は大丈夫か？　敵の性質はわかったか？　かわいいキャラとはウラハラに、ゲームはかなりハードだから、覚悟してかかれよ!!

## ACT 1 真昼の公園

平和な公園に、いきなり怪人が現れた！

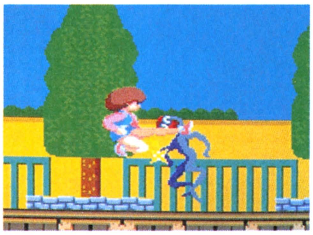
### 第1話の怪人は弱いのがセオリー！

どっこも難しいところはないハズ。変身しなくてもあっさりとクリアできる面で、ザコキャラもうるさくない。

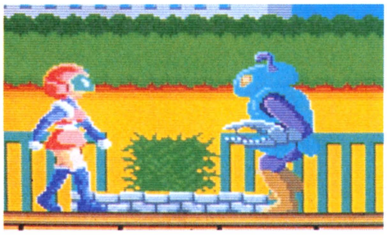
クラブフェンサーは連続キックで追いつめてやっつけよう。ただし、あんまりもたもたしていると、サイクロンが出てくるぞ。

——とまあこれだけの面。あ、余白が大量にできちゃったな。よーし、いいこと教えよう。

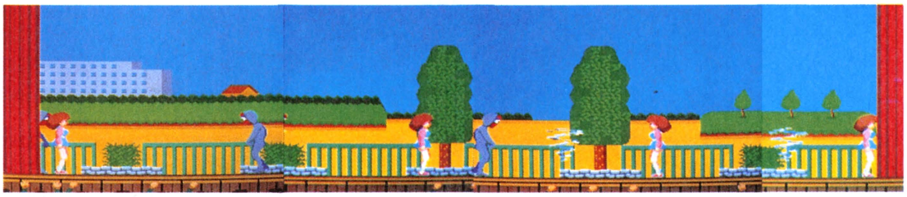
つむじ風は地面より少し高い位置から出現するのだが、このときに、ジャンプして中に入ると、1000点のボーナスがもらえちゃうのだ。けっこうオイシイでしょ。試してみてね。



↑まずはモドキをしばいてワンダーパワーをためよう。

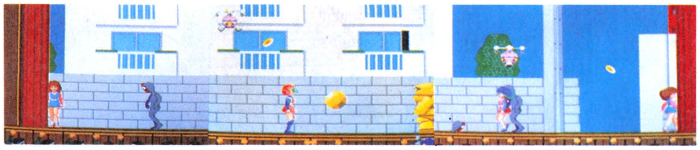


↑写真は変身してるけど、ムリにする必要もない。ま、いずれにしろすぐにやっつけられるけどね。



## ACT 2 真昼の住宅地

たいてい東京都　馬区だったりするわけやね



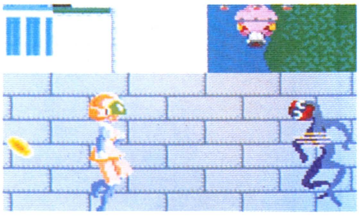
### ジャグロックの岩石弾に注意しよう

まだやさしいうちだね。

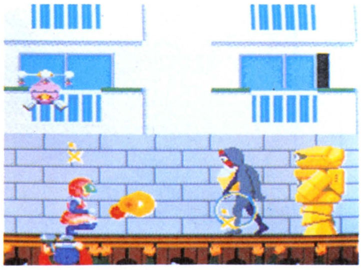
ザコを倒してワンダーパワーを稼いで、ボスのジャグロックにのぞもう。この面はさすがに変身したほうがいいと思う。

ワンダーリングの効果的な使い方としては、ジャグロックのドテッ腹に当てて、地面でバウンドさせて戻ってこさせる。これを連続させれば6回の攻撃でやっつけられるぞ。

ちなみにキックだと12発（変身後の場合）もかかる。



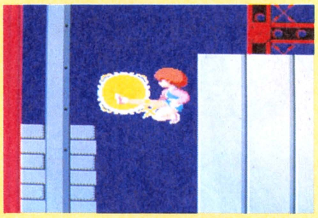
↑変身後しばらくすると、ワンダータイフーンが使える「Bカプセル」が出るぞ。



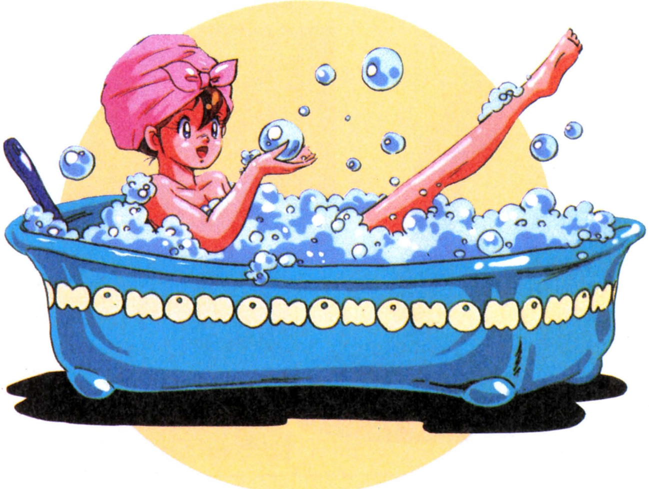
↑ジャグロックの岩石弾は、変身していれば破壊できるヨ。

### サイクロン撃退法

壊しても壊しても出てくるので「もうイヤ！」と思う人も多いこの敵、あまり大きく動かずに動きを見切ってキック！　ボスが出現する直前に倒すのがベストだ。



↑動きのタイミングをよくつかんで！



ACT 3

これもヒーロー番組に欠かせないセット

## 真昼の工事現場

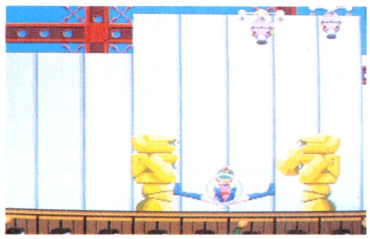


### ボスは1つにまとめて処理

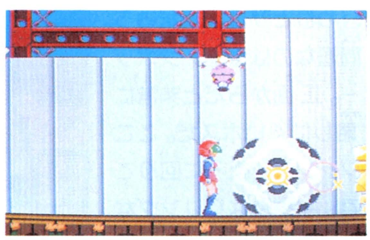
さて、そろそろ難しくなり始めてくるぞ。

サイクロンが最初からいきなり2個出てくる。あわてて1個めを壊しにいくと、2個めの出現時に空中衝突してしまうので注意しよう。

ボスはジャグロックが2体。まん中で応戦するよりは、左右どちらか一方にまとめてしまって、連続攻撃でやっつけたほうがいいヨ。



⬆これは悪い見本。これじゃいつまでたっても攻撃できない。



⬆一方にまとめちゃえば、ほら楽勝！　残りの1体も、なんてことない。

ACT 4

海のバッキャロー！　悪人なんか嫌いだー!!

## 真昼の海岸

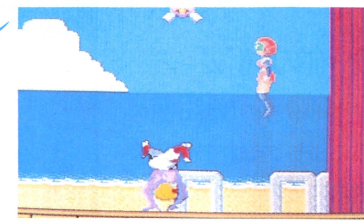


### あわれシャモアンイイとこナシ！

この面も最初からサイクロンがうるさいぞ。壊すなり弾をよけるなり、ご自由にしてくれい。早めに変身して、弾の当たり判定をなくしてしまうのも手だ。

ボスはシャモアン。連続キックをかませれば、技を出す間もなく彼は消滅する。

しかしこの面が唯一の出番だったのに、なんてあわれなヤツ……！　合掌。



⬆唯一の晴れ舞台なんだから、必殺技ぐらいは披露させてあげよう。

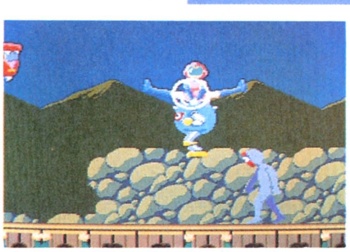


⬆楽しんでいただけましたでしょうか？

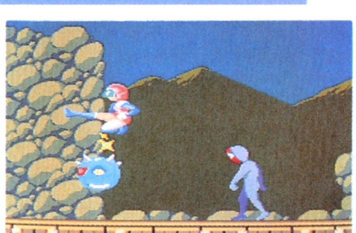
ACT 5

これはもう秩父の山奥しかないかっ!?

## 真夜中の山中



⬆はいっ、跳馬の図。おみごと 10.00！　んなわけねーっつーの!!　まあポーズのかけ方では、こんなお遊びもできちゃったりするという、つまんない見本でした。



⬆こっちはまじめな攻略法の写真ね。みごとジャンプトゥキックがきまったところ。こうして円を描くようにモモを舞わせて、なおかつキックをお見舞いするのがベストだ。

### アクロボールは動きのリズムを見切れ

さてストーリーは変わって、今度は真夜中。ここでもワルデモンの暗躍は続くのだ。

面の難しさとしてはまあまあ。いきなり出現するモドキには細心の注意を払いたい。これでけっこうダメージをくうんだよね……。

あまりズカズカと左右移動せず、少しずつ進もう。

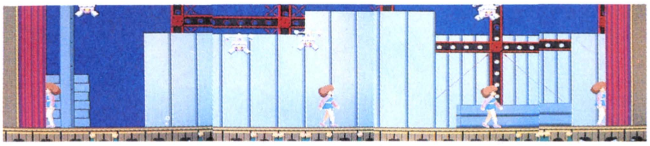
ボスは強敵、アクロボール。蹴飛ばしてもすぐにまたやってくる、タフなヤツだ。

ここでぜひマスターしたいのが、（スカイ）ジャンプトゥキック。方向キーを横に入れて、Ⅰ→Ⅱの順にボタンをすばやく押そう。空中制御でうまく弧を描きながら攻撃！　これを連発すれば必ず倒せる。



## ACT 6 真夜中の工事現場

何が起こるかわからない、そんな雰囲気……

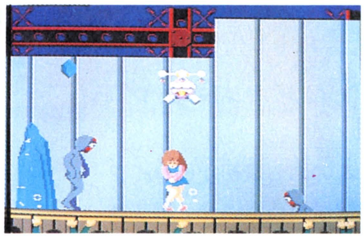


### ザコキャラ総攻撃　恐怖の難関

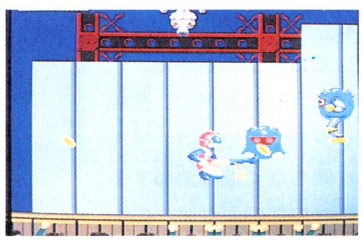
ザコキャラの攻撃が鬼のように激しい面。おそらく前半最大のカベだろう。

ワンダーパワーがフルにある場合は早めに変身してしまうのも手だが、そうでないときはひたすら耐えてもらうしかない。とにかくザコがオールキャストで出るので、かなり厳しい面。

ボスはアクロボール2体。左右に分散させたほうが、攻略しやすい。



⬆ザコキャラの総攻撃！　時間が来るまで待て、待つしかない！　耐えるのじゃ！



⬆アクロボールにはジャンプトゥキック！　これはもうパターンね。

## ACT 7 真夜中の公園

カップルの姿もすでになく……？



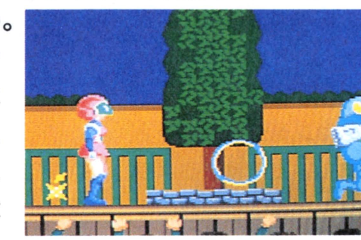
### 6面に比べりゃ、ずっと楽だけど!?

6面の猛攻とはうってかわって、格段にやさしくなる。それでも敵の数は少なくないので、油断しないように。サイクロンも1個なので、わりとザコは楽だろう。

問題なのはキャノンポッター。正面からだと非常に攻略しにくいボスだ。ここはジャンプで後ろに回りこんで、キックなりリングなりを見舞ってやればいい。まともに向かうとツライよ。



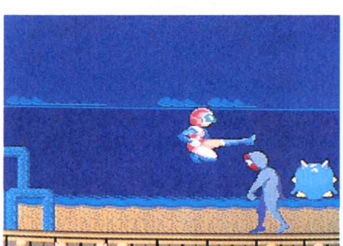
⬆6面に比べると、ザコの攻撃はたいしたことはない。それでも油断はならないのだ。



⬆キャノンポッターは後ろから攻撃すると楽。コケているかっこうが笑える。

## ACT 8 真夜中の海岸

ふっふっふっ、この日を待っていた！



⬆この面でうるさいザコは、モドキとクロコダルマ。とくにクロコダルマは、トリッキーな動きでモモを苦しめる。バウンドの周期を見切ろう。4段重ねは下から崩せ！



⬆アクロボールとアマゾーナ。どちらも波状攻撃をしかけてくる敵なので、ワンサイドにまとめると苦しい。動きのパターンが確定しているアクロボールから先に攻略！

### アマゾーナは好敵手(ライバル)！　油断するなよ!!

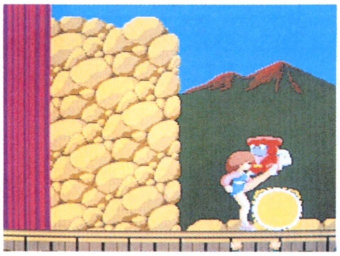
アマゾーナファンのみなさま、お待たせしました！　待望の面がやってきたゾ!!

とはいえ、この面もかなりハード。とにかくモドキがうっとうしい。また、ボスもアマゾーナとアクロボールの混合なので、けっこうやっかいだ。難度の低いアマゾーナから先にかたづける手もあるけど、アクロボールのほうが動きのパターンが決まっているので、先に倒しておいたほうがいいと思うヨ。大ざっぱな動きをするとモドキにひっかかるので、ジワジワと動きながらようすを見よう。ジャンプトゥキックを多用することも忘れずにね。

倒れたアマゾーナは戦いの空しさを語っている気がする。



## ACT 9 この朝日は平和の光の象徴? それとも…
# 夜明けの山中



⬆ボスが顔を出すまでは、ひたすらザコを相手にがんばるしかない。早く変身しすぎると、ボスが出る前に変身が解けちゃうこともある。



⬆キャノンポッター2匹というのもツライ。後方に回りこんだ攻撃を多用しなきゃ、なかなか勝てないぞ。

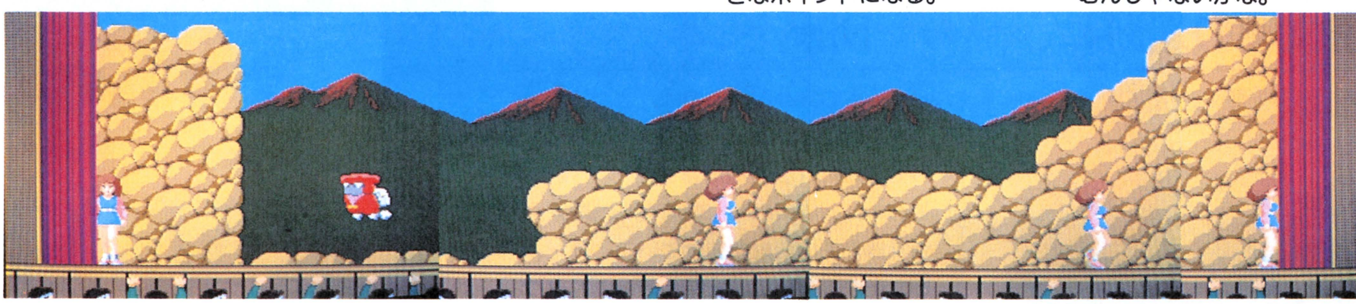
### キャノンポッターはまとめて始末!

さあ、最終面まであと4面だ。敵の攻撃もいよいよハードになってくるゾ(とくにザコ!)。

この面からは、スタートからボスが出てくるまでにかなりの時間がかかる。あせって早く変身しすぎると、パワーがボス出現までもたないのだ。よって、そこまでの持久戦が攻略の大きなポイントになる。

サイクロンは最初1個だが、途中で増えて2個になる。1個めを早めに破壊しておいて、出現タイミングをずらせばかなり楽になるぞ。

ボスはキャノンポッターが2匹。ジャグロック式に一方にまとめたほうが、バズーカのはさみ撃ちをくらわずにすむんじゃないかな。



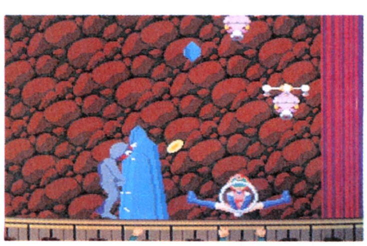
## ACT 10 怪人たちを追って、山の奥深くへ!
# 暗雲の山中



### ボスが出るまで、とにかく辛抱だ!

そろそろクライマックスが近づいたな……と感じさせる面。ここもまた、ボスが出るまでかなり待たなきゃいけない。クリスタルタワーは、出たら即破壊しよう。残しておくとけっこうジャマだ。

ボスキャラはジャグロックとアクロボールだが、バラバラに出てくるので問題はない。それよりもザコでダメージを受けるのが怖い。

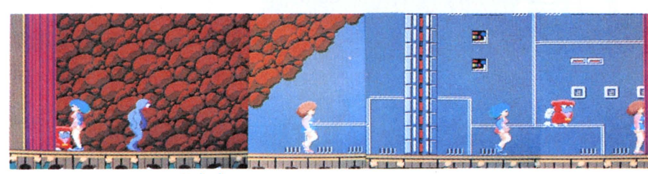


⬆第1のボス、ジャグロックを倒したあとに、少し間があく。ここは「忍」の一字!



⬆アクロボールの攻略は前に書いたとおりだ。ジャンプが高すぎるとサイクロンにぶつかるぞ。

## ACT 11 ついに見つけたぞ! ワルデモンの基地
# 秘密基地入口

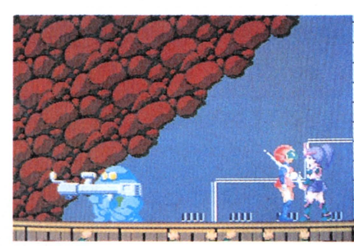


### アマゾーナ再び! パワーを稼げ!!

さあ最終面……の前の面。ボス出現までさらに待たされることになる。

ここまできたら、かなりの判断力が必要だ。ザコの位置を適切に把握し、とにかくパワーがたまるまで待つ。また、ボスが出るまでにどのくらいの時間がかかるか、ある程度覚え込んでおいたほうがいい。

ボスはキャノンポッターとアマゾーナだ。



⬆一方のボスにだけかまっていると、もう一方のボスに……!

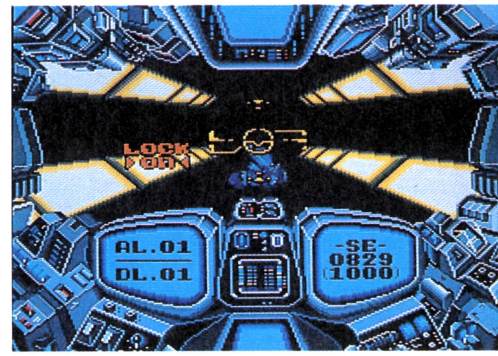


⬆アマゾーナはジャンプトゥキックで攻略しても、連続ハイキックでもOK。

# OUT LIVE アウトライブ

サン電子／3月17日発売予定／¥5,600

## 3Dダンジョンの奥深くづき進め!!



PCエンジン初の本格派3DダンジョンRPGがやってくる。今回はGUN&OPTIONの大公開に加え、ゲーム前半のストーリーとMAP&DATAを徹底分析。『OUT LIVE』の魅力にスルドク迫る、攻略第1弾なのだ!!

### 超文明の遺跡に、謎の一団が…



⬅コクピット感覚で3Dダンジョンの中を進むのだ。



➡正体不明のマースという組織。キミがその正体をあばくのだ。

ゲームの舞台となるのは、遺跡の惑星ラフラ。この惑星の地下に眠る遺跡は、今も複雑に入りくんだ迷宮として残り、その中には前大戦時に使用された無人メカ兵器がその活動を続けている。また、超文明が発達していた時代の遺跡であり、その科学技術を発掘して人々の生活に役立ててもいた。だが、その超科学力を悪用しようとする一団が突如現れたのだ。

そして今、1人のFWパイロットが、遺跡にひそむ陰謀の調査のため迷宮に足を踏み入れる。9つの街を巡り、惑星ラフラの謎を探るのだ。果てしなき闘いの後に見る真実とは!?

### 迷宮の中には、数々の試練が待ちうけている

各街での情報収集(これでストーリーが展開する)と、次の街へ進むためのダンジョン探索、この繰り返しでゲームは進む。だが、その中にはデュエリングと呼ばれる格闘試合や、迷宮にひそむ怪物退治などイベントもいっぱい。これらのイベントをクリアしなければ、先の街の中には入れないんだ。情報は各街にあるサロンで聞くことができる。



⬆各街でのイベントをクリアしなければ、先の街には入れない。デュエリングも、そのイベントのひとつ。

## OUT LIVE 用語解説

### 【FW】

ファイティング・ウォーカーの略。この人型二足歩行兵器を使って遺跡に残る無人メカ兵器を倒し、賞金を得て生活する人々がいる。ゲームはFWに乗りこんだパイロットの視点で進んでいく。コクピット感覚なのだ。



⬆キミが、最初に乗りこむFWだ。ガンダムのノリだね。

### 【デュエリング】



⬆会話シーンも盛り込まれた、迫力満点のデュエリング。

FW同士の格闘試合のこと。勝者には多額の賞金と名誉が与えられる。これに出場する選手をデュエリストという。ゲームの主人公は、調査員という身分を隠すため、デュエリストとして迷宮に入ることになる。

### 【ターゲットマスターカード】

迷宮内にいる無人メカ兵器を倒すと、ターゲットポイントがこのカードに記録される。このポイントは街に入ったときに換金されるのだ。よって、街に入るまでに死んでしまうと、それまでのポイントは失われてしまう。



⬆街に入るとき、それまでに得たポイントを換金してくれる。

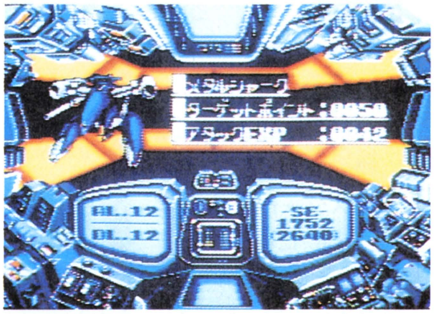
# GUN & OPTIONで敵を倒せ

プレイヤーは、直接攻撃兵器であるガンと、補助兵器であるオプションを使い分けて敵を攻撃することができる。

ガンは、実弾系・ファイヤー系・アイス系・レーザー系の4系統に分類され、各系統ごとに破壊力の異なる4種がある。各系統のガンには、それぞれにもっとも効力を発揮できるエリアがあり、各エリアごとで使い分けて攻撃するのだ。

オプションは全12種類。この中には、敵の攻撃力・防御力を低下させるなど間接攻撃的なものから、破壊力の大きいミサイル系のものまで豊富な品揃え。

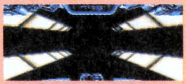
ここではガンとオプションのみの紹介だけど、41ページのショップガイドを参考に、アーマーやシールドも買い替えよう。



## GUN

### 実弾系

右のような背景のノーマルエリアで、もっとも効力を発揮する武器。





バルカンガン（1250）



ライトニングガン（2500）



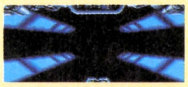
レールガン（4500）



フォトンライフル（6500）

### ファイヤー系

右のような背景のアイスエリアで、もっとも効力を発揮する武器。





ブラスター（1000）



メガブラスター（2300）



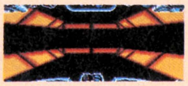
プラズマライフル（4200）



フュージョンガン（6200）

### アイス系

右のような背景のファイヤーエリアで、もっとも効力を発揮する武器。





コールドライフル（1000）



フリーズガン（2300）



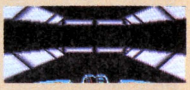
ブリザードレイ（4200）

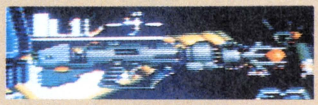


アイスビーム（6200）

### レーザー系

右のような背景のマグネットエリアで、もっとも効力を発揮する武器。





レーザー（1500）



エクサイマー（2850）



ギガレーザーガン（4800）



フォノンメーザー（6800）

（ ）内はそれぞれの武器の価格。

## OPTION

**アッシドボム**



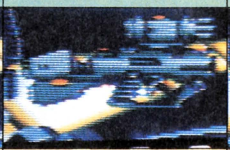
敵のアーマークラス（防御力）を減少させる。

**チャフ**



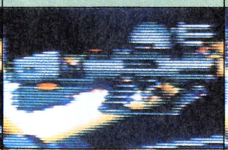
敵のアタックレベル（攻撃力）を減少させる。

**マグネットワイヤー**



相手の動きを止め、攻撃回数を減らす。

**ネットボム**



相手の動きを鈍くし、DL（防御力）を減少。

**バキュームプレス**



超強力な爆弾。デュエリングでは使用禁止。

**アンチファイヤー**



戦闘中ファイヤーエリアをノーマルに戻す。

**アンチアイス**



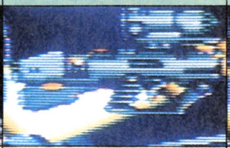
戦闘中アイスエリアをノーマルに戻す。

**アンチマグネット**



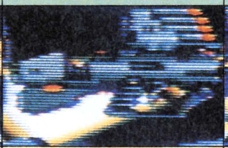
戦闘中マグネットエリアをノーマルに戻す。

**ホークミサイル**



一般型ミサイル。最初のうちは有効。

**ハウンドミサイル**



ホークミサイルの強化パワーアップ型。

**サダームミサイル**



数発を同時発射する多弾頭式ミサイル。

**マーブミサイル**

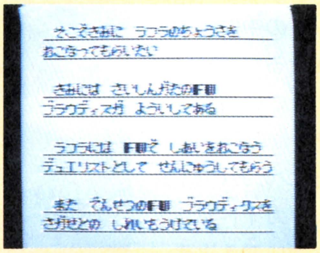


強化多弾頭式のミサイル。

# ゲーム前半のストーリーを完全解説

## ラフラ

物語はラフラシティからスタートする。まずは、サロンに行って、トリントンにいるナチ・ムラカミというデュエリストの話を聞くこと。次の街へのルートはそれほど複雑ではないが、いちおう体力を回復させるパックワンを、いくつか買っておこう。




⬅キミの手元に届いた一通の手紙が、冒険の幕開けを告げる。



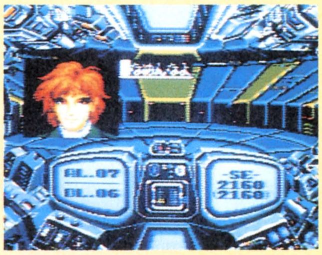

⬅ラフラシティで聞ける情報はこれだけ。

## トリントン

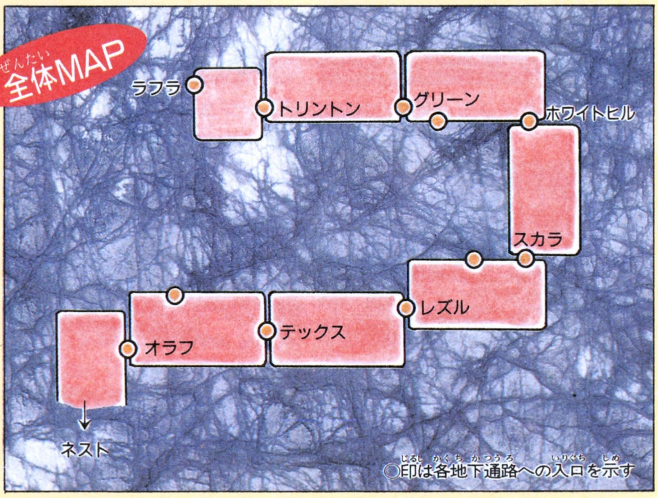
ナチ・ムラカミという男の話を頼りに、情報を集めていく。すると、以前に謎の一団の調査に向かい消息をたった情報員が、女デュエリストと接触していたらしいことがわかった。この街で、その女、クリスと出会う。彼女にデュエリングで勝てば、新情報が聞ける。




⬅こいつがナチ・ムラカミ。それほど強いデュエリストではない。

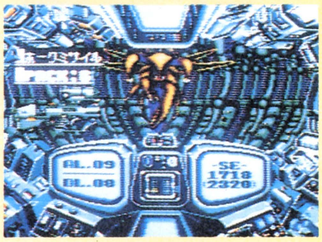



⬅クリスとのデュエリング。試合に勝って情報を聞き出そう。

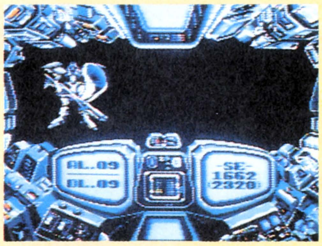



## グリーン

サロンに行くと、レスリーというじいさんから迷宮内にいる怪物を倒してくれと頼まれる。かなり強い敵だが、レベルが9ぐらいあれば倒せるだろう。怪物を倒すと、伝説の最強FWの姿が暗闇に映し出された…。このFWはどこにあるのか!?




⬅グリーン・ホワイトヒル間の怪物。ミサイル攻撃で倒せ。



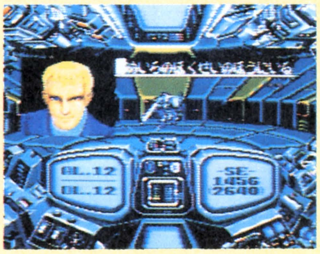

⬅これが、最強のFW「ブラディクス」だ。

## スカラ

グリーンの街でデュエリングをし、倒したはずのカームジェロームが、復しゅうしようとしてる。そんな噂を耳にしたしばらく後、突然クリスが行方不明になってしまう。謎の一団の情報はつかめぬまま、次から次へと問題が巻き起こる。クリスはどこに行ったのだろう。




⬅かつて試合したカームジェロームが、復しゅうに燃えている。




⬅クリスがいなくなった!? いったい誰がさらったのだろう。

## ホワイトヒル

街のサロンでカームジェロームに会った。奴がクリスの居所を知っているらしい。デュエリングでやっつけて、情報を聞き出そう。だが、奴もかなり強いFWに乗っている。レベル12はないと苦しいだろう。迷宮内の無人メカ兵器たちも強敵ばかりになってくるぞ。




⬅カームジェロームが、前の情報員を殺したのか!!

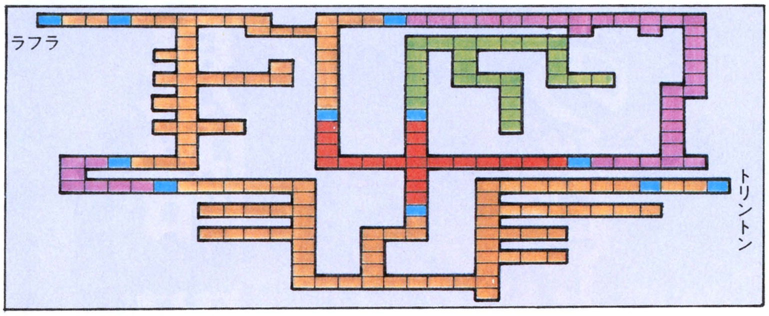



⬅試合に勝った。クリスは迷宮のどこかにいるらしい。

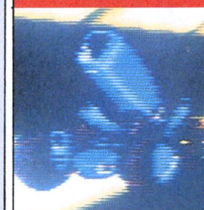
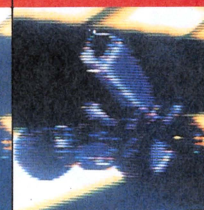
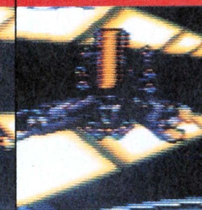
保存版!!

# 『OUT LIVE』MAP & DATA

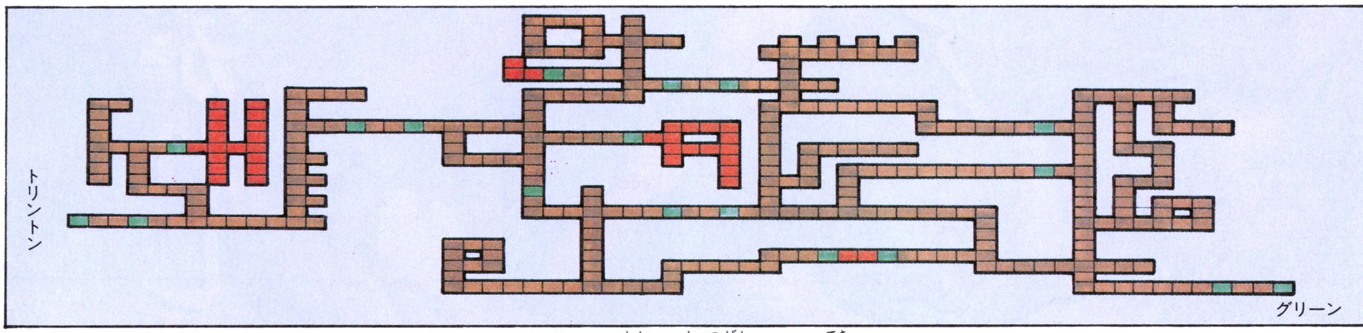
## MAP 1 ラフラ→トリントン




## DATA 1 ラフラ→トリントン間に出現する敵FW

| フォーリン | フォーリンベダ | フライングミーミー |
|---|---|---|
|  |  |  |
| 獲得EXP：08<br>T．ポイント：03<br>攻撃力・防御力、ともに最低のザコキャラ。 | 獲得EXP：12<br>T．ポイント：05<br>フォーリンのパワーアップ型。でも弱い。 | 獲得EXP：08<br>T．ポイント：03<br>攻撃力はフォーリンより強い。 |

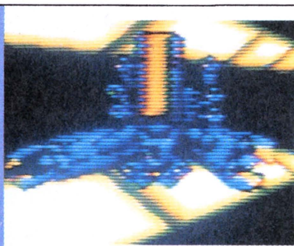
## MAP 2 トリントン→グリーン




マップ内の黄色はノーマルエリア、赤はファイヤーエリア、水色はアイスエリア、紫色はマグネットエリアです。

## DATA 2 トリントン→グリーン間に出現する敵FW (このほかにDATA1のフォーリンベダも出現)

ベダミーミー



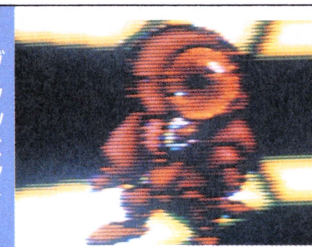
獲得EXP：15
ターゲットポイント：07

ワイツアングル



獲得EXP：20
ターゲットポイント：09

ブラッドアイ



獲得EXP：12
ターゲットポイント：10

## DATA 3 ラフラからスカラまで、5つの街の全ショップガイド

(ショップ名) ガンショップ

| 街＼アイテム | バルカンガン | ライトニングガン | レールガン | フォトンライフル | ブラスター | メガブラスター | プラズマライフル | フュージョンガン | コールドライフル | フリーズガン | ブリザードレイ | アイスビーム | レーザー | エクサイマー | ギガレーザーガン | フォノンメーザー |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ラフラ | ○ | × | × | × | ○ | × | × | × | ○ | × | × | × | × | × | × | × |
| トリントン | × | × | × | × | ○ | × | × | × | ○ | × | × | × | ○ | × | × | × |
| グリーン | × | ○ | × | × | × | ○ | × | × | × | × | × | × | × | ○ | × | × |
| ホワイトヒル | × | ○ | × | × | × | ○ | × | × | × | ○ | × | × | × | ○ | × | × |
| スカラ | × | × | ○ | × | × | × | ○ | × | × | × | ○ | × | × | × | × | × |

アイテムショップ

| 街＼アイテム | オプション | | | | | | | | | | | | アイテム | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | アッシドボム | チャフ | マグネットワイヤー | ネットボム | バキュームブレス | アンチファイヤー | アンチアイス | アンチマグネット | ホークミサイル | ハウンドミサイル | サダームミサイル | マーブミサイル | バックワン | ダブパック | メガパック | リペアユニット | エスケイット | バックワーカー |
| ラフラ | × | ○ | × | × | × | × | × | × | ○ | × | × | × | ○ | × | × | × | × | ○ |
| トリントン | ○ | ○ | × | × | × | × | × | × | ○ | × | × | × | ○ | × | × | ○ | ○ | ○ |
| グリーン | ○ | ○ | ○ | × | × | × | × | × | ○ | × | × | × | ○ | × | × | ○ | ○ | ○ |
| ホワイトヒル | × | × | ○ | ○ | ○ | ○ | × | × | ○ | ○ | × | × | ○ | × | × | ○ | ○ | ○ |
| スカラ | × | × | × | ○ | ○ | ○ | ○ | × | ○ | ○ | ○ | × | ○ | ○ | × | ○ | ○ | ○ |

アーマーショップ

| 街＼アイテム | アーマー | | | | | | | シールド | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | スケールアーマー | セラミクスアーマー | チタニウムアーマー | サーメットアーマー | ウィスカアーマー | マグネットアーマー | ライトアーマー | チタニウムシールド | グラフシールド | レプリカシールド | ララシールド |
| ラフラ | ○ | ○ | × | × | × | × | × | ○ | × | × | × |
| トリントン | ○ | ○ | ○ | × | × | × | × | ○ | ○ | × | × |
| グリーン | × | ○ | ○ | × | × | × | × | ○ | ○ | × | × |
| ホワイトヒル | × | ○ | ○ | × | × | × | × | ○ | ○ | ○ | × |
| スカラ | × | × | ○ | ○ | × | × | × | ○ | ○ | ○ | × |


PC Engine
PCエンジン初のコンバット・ホラーRPG登場!!
黄泉路 開かれし時、
異形の者ども
溢れ来たらん……。
ある日突然、チャニーズ・ヒルは全ての連絡を絶ってしまった。この街は、軍隊さえも全く歯のたたない異常事態にまき込まれてしまったのだ。この現象に科学者達はある推論を導き出した。“スーパーナチュラル・インベージョン(超自然侵略)”つまり、科学知識を超えた超自然的、霊的な現象が襲ったというのだ。頼みの綱の超能力特殊部隊S-SWATの精強のメンバーも次々と消息を絶ち、残るはライラただ1人になってしまった。しかし彼女のその能力はまだ完全に覚醒していないのだ……。ライラよ、君は人々を救い出せるのか！ そして超自然侵略を阻むことはできるのか！
SELECT COMMAND
WEAPON
ITEM
(WEAPON)
(ITEM)
BULLET-543
死霊戦線 WAR OF THE DEAD
3月下旬発売
希望小売価格¥5,500
「死霊戦線」
完全攻略テクニック・ブック
4月上旬発売予定
発売元:徳間コミュニケーションズ
発行元:ワークハウス
発売元: Victor ビクター音楽産業株式会社
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-16-1 日世パレス
© FUN PROJECT, INC. 1988
© VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC. 1989

キミも左のハガキを使って参加しよう！

The Lord of The Crystal

# 水晶の王者

## 第4回 草原のエルフ乙女

今回は、第1グループの行動2回め。2月号(前々回)の行動で登録された人も、そうでなかった人も、改めてチャレンジだ。
われらがマールは、ユルセルーム各地に神出鬼没。彼の行動には大きなヒントがあるはずだ。地名、人名などをしっかりチェックした上で、キミの行動を決めよう。
まずは、ゼラじいさんの話から……。



ゲームデザイン：遊 演 体
シ ナ リ オ：小泉雅也
イ ラ ス ト：中村博文

第4回

# 草原のエルフ乙女

## 遥かなるラムザス大草原に、2つの異なるユルセルームをつなぐ陽炎が立ち昇る──

ゼラじいさんがホッとひと息つくと、すかさず子どもたちが先をせっつく。

「ねぇねぇ、それで伝説のドワーフはそれからどうするの」

「これこれ、そうあせるもんじゃない。わしももう年じゃ。年寄りはいたわるもんじゃ」

そういうとゼラじいさんはもう一度ホッと息をついた。

「伝説のドワーフ、ギムロ・ドンレスはもう退場じゃ。彼には彼の仕事がある。今度の物語での出番はあそこまでじゃ。そろそろ話をまた、少年王ガザル・ディオールがファラノウムの王座についている世界に戻そうの。

さてじゃ、少年盗賊マール・マクマールがエノイルの街で言いふらしたヘリア賢人会議の噂で、かなりの冒険者が立ち上がった。しかし成果をあげたものは少なかったという。そのまたごく何人かがユルセルームの危機の核心にせまって、ラムザス大草原に姿を現したんじゃ」

### 4章 1 ラムザスの街にて

「王の道」は、400年以上まえの「大戦」で旧エンダルノウムを境に東西に分断されてしまった。とはいえ四王国時代となって、はや300年が経とうとしている。「王の道」もその西がわではストラディウム連邦の通商を支える大きな役割を担うようになった。ラムザスの街は、その東端の要である。

イーヴォ暦1888年最後の月、薄青の月をむかえ、ラムザスの街もどこかせわしなげな雰囲気に包まれている。

そんなにぎやかな街なかをひとりの旅人が疲れきったありさまで、足どりもあやしくふらふらと歩いている。その旅人が周囲から視線を集めているのはそんな疲れきった様子のせいばかりではなかった。

やつれ、汚れているとはいえ、旅人の顔にはひと目をひかずにいられない美しさがあった。細身の、とはいってもけっして弱よわしくはない体つき。何よりも黄金に輝く髪。そう、旅人は人間たちのまえにほとんど姿を見せることのない妖精エルフなのだった。

エルフは白のイーヴォにより永遠の命と美しさを与えられた存在で、人間の憧れの対象でないといえば嘘になる。一方では奇怪きわまりない魔法を使い、人間をあざむく存在でもある。近よりがたい異邦人なのだ。

あやうく倒れそうになるエルフが男に支えられた。商人の身なりをして30歳前後と見える。エルフにおじけづく様子はまったくない。

「ずいぶん長い旅をしていらしたようだ。わたしはフィルス・ラール・イディオット。イーヴォの信をつらぬく者です」

華麗に連なる音が妖精のくちびるからもれた。妖精語で「ありがとう」と言ったのだが、フィルスには理解できていない。エルフはフィルスの両腕に身をまかせた。

２日も休むと妖精は元気を取り戻した。妖精語がわかるというファライゾン出身の祭司を通訳に、フィルスは妖精と話を交わした。

エルフの名まえはアルファ・アラン。エノイルでヘリアの賢人会議の噂を聞いて、アウロンからストラディウムにかけて歩きまわり、いろいろと調べてみたということだった。

「2か月まえ、わたしもエノイルの街にいました。マールなんとかという若いのがそんなことを言ってましたね。わたしは特に何もしませんでしたが。それで収穫は？」

アランは肩をすくめた。天候や海の様子など、確かに例年とはちがっているのだが、何年かおきにはこんなこともあるということだった。ただ、同じ年にいろいろな異常が集中するのは奇妙で、ユルセルームがおかしくなっていることに間違いはないと確信するこ



とはできた。とにかく何か手をうたなければならないが、どうしたらいいのかはわからない、と残念そうに話した。

「マールとかいう少年は、先日、ラムザスの街に現れましたよ。なんでも、ファライゾンの少年王ガザル・ディオールが優秀な軍馬を調達にまもなく家来をラムザスに派遣するという話でした。どうも、馬をあつかう商人という商人みんなに言って歩いたようです」

この話を聞いて、アランも少年盗賊マール・マクマールの行動がどういう意図なのかよくわからない、とフィルスの意見に同意した。

## 4章 2 大草原のエルフたち

サーフィール・アーシュヴィンとユナ・アライアが出会ったのはナーハン大森林でだった。どちらにとってもナーハンの森林は故郷でなかったが、森はエルフたちの領土である。

ナーハンの枯れゆく樹々を目のあたりにした２人は、その原因がこの現場にあるのでなく、もっと別なところにあるものと確信した。それからすぐに謎の陽炎を追ってラムザスの大草原にむかった。

ナーハンの森林を出ると、まもなく「王の道」を横切る。もちろん人間の往来が激しい「王の道」をたどることはしない。そよ風のように、気配も痕跡もほとんど残すことなくラムザスの草原までたどりついたのだった。

エルフは人間の半分ほどの時間しか眠ることがない。夜、周囲の気配に溶けこみながら、眠りにおちることもなく、緑の月光を浴びている。サーフィールもユナも魔法の使い手として知のザリを信奉しているのだが、緑なるメディートの神は惜しむことなく、その祝福をふたりに注いでくれていた。こうしているとユルセルームをひそかに襲っている分裂の危機など、まるで嘘のようだった。

かすかな、草をふみしだく足音が聞こえた。サーフィールとユナは同時に振りかえる。妖精のするどい聴覚にとらえられることなく、足音の主はすぐ近くまで来ていた。

最初に目にうつったのは、緑の月光のもとでさえ輝くばかりの白い毛並みをそなえた１頭のユニコーンの姿だった。それから、エルフ族のなかでさえ肩を並べる者がないほど美しいエルフ乙女がたたずんでいる。



「メディートの祝福の晩に、たいそう心沈んでいらっしゃるようですね。わたしはレミリナファレン。わけあって草原を離れることをゆるされない草原のエルフです」

「わたしはユナ・アライア、そしてこちらはサーフィール・アーシュヴィン。ともにユルセルームに迫る危機を憂える者です」

２人は立ち上がってレミリナファレンに妖精流の優雅なあいさつをした。サーフィールは純白のユニコーンをじっと見つめている。

「これほどイーヴァの白さをたたえた生きものをわたしは知りません」

「彼女の名はシャロアローン。わたしと心を分かちあうものです。ところで、このスィーラの加護あついユルセルームに迫る危機とはどのようなことなのでしょう」

サーフィールとユナは交互に、エノイルで聞きおよんだ、少年王ガザル・ディオール即位にまつわる不可解な話と、最近ユルセルームで起こっているさまざまな異常について告げた。話のあいだレミリナファレンは顔を少しうつむけたまま黙って聞いていた。

「少年王が黒の神デュールの策略と結びついているという噂は知っています。ではデュールの策略が阻止できた、もうひとつのユルセルーム世界があるのですね」

「おっしゃるとおりです。少年王がファライゾンの王になった世界と、王にならなかった世界があるのです」

とサーフィールが言った。先を続ける。

「とはいえ、ユルセルームは唯一無二がほんとうの姿。一方でデュールの策略が失敗におわったとしても、２つに分裂しているというのは健全なありかたではないのです」

「ところで、この大草原で起こるという謎の陽炎をごぞんじないでしょうか」

ユナが尋ねた。

## 4章 3 草原の陽炎

「答えるまでもないようです」

レミリナファレンはゆっくりと顔をあげると、夜空を見あげた。彼女の動きにあわせて振りむいたサーフィールとユナは、輪郭を不気味にゆらめかせる緑の月に心凍るものを感じた。少し欠けはじめの月のくっきりとした輪郭は、一瞬たりとも落ち着くことなく、水面にうつった月影のようにゆらいでいる。そして星々も、異様にゆっくりとまたたいて、上下左右に位置をゆらしたりしている。

「この陽炎が最初に草原に現れたのは昨年の秋でした。それからたまに起こってはいたのですが、今年の秋からはとても頻繁に起きるようになりました」

顔をめぐらせると、この深夜の陽炎は半ばユナたち3人を取りかこむほどの範囲におよんでいることがわかった。

そのとき、野太い声がとつぜん夜の静寂を破った。話しているのは2人。右手の方向から近づいてくる人影が2つ……いや、もう1つ。いずれも小柄な影。エルフの鋭敏な感覚でこそとらえられた相手には、こちらの存在は気づかれていない。

「ドワーフ族のようですね」

サーフィールが言った。

「それにとらわれのゴブリン鬼も」

とユナが言って、サーフィールたちに立ち去ろうという意向を示した。ところがレミリナファレンは立ち去る気配をみせない。

「彼らはおそらく、彼らなりにユルセルームの危機を見つめている者たちでしょう。彼らの見聞もぜひ聞きたいとは思いませんか」

と尋ねた。ふたりともゆっくりとうなずくと、この意見にしたがうことにした。

やがてドワーフにゴブリン鬼を加えた3人がシャロアローンの姿をみとめたようだった。こちらが身動きもせずにいると、彼らのほうから近づいてきた。いずれも鎧を身につけているが、ゴブリンは縄につながれている。

「エルフのご一行とお見受けする。わたしはカルニケル・フェイソン。それにジョージ・エスガー。赤の神ガルパニに剣をささげる」

ユナたちにとって共通語はあまり馴染まないが、かろうじて意味はわかった。レミリナファレンもそれに流暢な共通語で応え、ユルセルームの危機に際し、志を同じくするものであることを伝えた。

カルニケルはサーフィールたちと同じく、ナーハン大森林から草原にむかったもので、ジョージのほうは旧エンダルノウム近辺をまわってから来たという。ゴブリンは草原にむかう途中で捕らえたのだそうだ。

「旧エンダルノウムに足を踏みいれることはとてもできなかったが、できるだけ近づいて様子をうかがったところでは、日ごとに、旧エンダルノウム上空を舞う背に翼をはやした魔族の影が増えている。なかで何が起きているのか想像もできないとはいえ、警戒すべきことが起きていることに間違いはない」

ジョージ・エスガーは旧エンダルノウムの様子をそう説明した。

## 4章 4

# 2つの世界をわたる者

「この陽炎からは逃げたほうがいい。戦士のカンだ。巻きこまれてはまずいことになる」

カルニケルが一同を見渡して言った。

「まだだいじょうぶでしょう」

そう言って陽炎のほうに視線を転じたユナが何かを見つけたらしく黙りこんだ。

陽炎のなかを1つの光がゆらめきながら近づいてくる。それは星よりもずっと大地に近いところを動いていた。最初小さな紫のしみのように見えた光は近づくにつれ、ささげもたれたランプであることがわかった。

一同が黙りこくって待ちうけるあいだ、歩調を変えることなく陽炎のなかから抜けると、エルフとドワーフのほうに近づいてきた。

「おまえは！」

カルニケルとジョージが声をあわせて叫んだ。ほかでもないエノイルの街に現れた少年盗賊マール・マクマールだった。

「ありがとう、おぼえていてくれたんだね」

いつものように明るくにこやかに言った。その表情に一同は拍子ぬけしてしまった。

「あの陽炎で、分裂した2つのユルセルームはときどきつながるんだ。どうしてかわからないけど、おれだけが2つの世界を行ったり来たりできる」

あいかわらずの明るい表情でマール・マクマールが全員に言った。それから、

「草原のエルフ乙女、レミリナファレン、あちらの世界のあなたに会ってきました。北へむかってくれるそうです」

「わかりました。わたしも北へむかい、離れエルフの女王リメラレノンに会いましょう」

彼は答えを聞いて少年らしく元気にうなずいた。それから、おびえるのにさえ疲れはて、完全にいじけてしまっているゴブリンのそばに行った。小鬼はおずおずと顔をあげる。

「ラシュテンド、そんなにいじけるなよ」

しゃがみこんで共通語で話しかける。共通語が通じたとも思えないが、自分の名まえが親しげに呼ばれたことはわかったようだ。

「エスガーさん、こいつを放してやってくれないかな。こいつだって、ユルセルームの危機を戦う気構えでがんばっているんだから」

「こいつはデュールにつかえる鬼族だぞ」

「エスガーさん、わたしからもお願いします。デュールもまたユルセルームの世界に結びついたスィーラのひとり。けっしてユルセルームを破滅させはしません」

レミリナファレンまでが同調するのでゴブリンの縄を解くことにした。解放された小鬼は複雑な表情を一同に向けると、草原をころがるように走り去っていった。

「がんばれよ！」

マールは夜の闇に姿が見えなくなるまで見送っていた。

〈4章おわり〉



# 今月の行動

いよいよ、〈ガザル・ディオールがファラノウムの王座についている世界〉を舞台としている第1グループの第2行動じゃ。どのような行動をとることができるか、わし、ゼラが説明しようの。

さてじゃ、ラムザスの草原に陽炎をぬけて現れた少年盗賊マール・マクマールが次に姿を見せたのはラムザスの街じゃった。そこでやつは相変わらずの調子で、草原のエルフ、レミリナファレンやサーフィール、ドワーフのカルニケルとの会見の様子をバラして歩いたんじゃな。——ん、なぜマール・マクマールがバラして歩くのか？　さあ、なぜじゃろうの。ま、いずれ明らかにできるじゃろう。

先々月の第1行動を終えたキャラクターたちも、さまざまな判断からラムザスの街の周辺に集まってきていたんじゃな。もちろん、今月はじめてマール・マクマールの話を聞いて、ユルセルームの危機に対処するために冒険に乗り出そうと思ったキャラクターもおるじゃろう。

そこでおぬしらの分身であるキャラクターがとることのできる行動は、全部で10種類あるわけじゃ。行動選択肢表にあげられた1番から9番までの行動と、特に何もしない（0番の行動）とで10種類じゃな。

行動は全部で3つ選べることになっておる。ただし選ぶにあたっては注意が必要じゃ。

たとえばじゃ、8番を選んで離れエルフの女王リメラレノンに会うためには、北方のリラーの地まで行かなければならないわけじゃな。それにあわせて2番なんぞを選ぶと、ファラノウムの都まで行かねばならん。この2つの行動をやり遂げるためには、もともとの行動目的のほかに、かなりの距離を旅して歩くことになってしまうの。そういう意味で行動の成功率が低くなるじゃろう。

その点、3番と6番を選べばどちらもラムザスの草原で事足りるわけじゃから、成功の見込みも高くなる。

それから自分の職業のことも考えに入れる必要がある。たとえば2番を選んで傭兵に志願しようとするなら、おのずと職業も限られるじゃろうな。

こういったことを、よぉく考えて行動を選ぶことじゃ。

ユルセルーム世界における、おぬしの分身にあたるキャラクターの作りかたは、次のページに説明してあるから、そちらをよく読んでほしい。ハガキの記入例もあるから、行動の記入のしかたもそれに従うのじゃ。

記入例では、キャラクター名が「ザギル・ナハトゥアル」、種族が鬼族、信仰する神はデュール、職業は商人となっておる。行動は3番と5番と9番を選んでおるが、この順番は関係ないんじゃ。9－3－5でも3－9－5でも結果は同じになるんじゃ。

今月のおぬしの選んだ行動がうまく成功すれば、成功の程度、行動の重要さに応じた得点がもらえる。成功しなければ0点じゃな。

得点がもらえたキャラクターは、ユルセルームの歴史に記憶されたということになるわけじゃ。その証として、キャラクター名が、「ランキング表」にのるわけじゃ。先々月の行動の結果が51ページにのっておる。ああいう感じになるわけじゃ。ランキング表に名まえがなければ行動はすべて失敗したということじゃな。まあ、残念だが死んだようなもんじゃな。

ランキング表に登録されたキャラクターが、今月の行動でふたたび首尾よく成功して得点をかせげば、すでに持っている得点に加算される。ランキングはその合計得点で新しく決められるわけじゃな。

成功してもらえる得点は、じょじょに大きくなっていくはずじゃから、出遅れても逆転は十分にできる。登録されなくてもあきらめずに、再挑戦しておくれ。

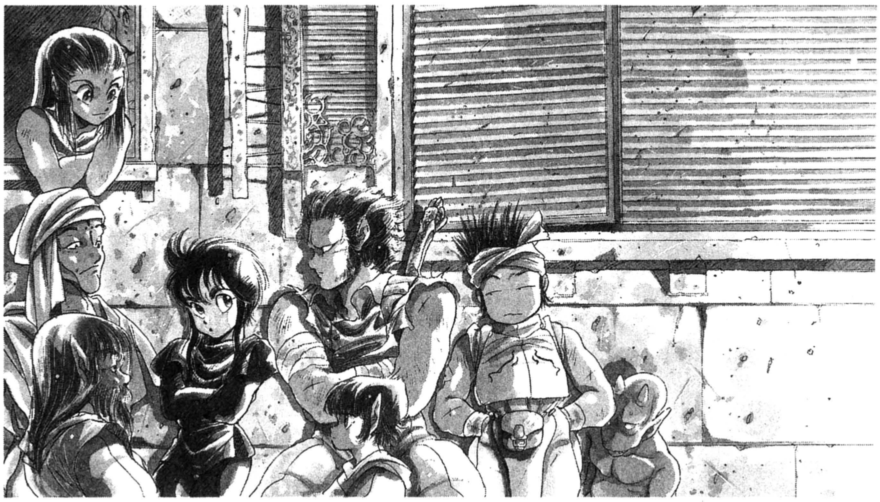
再挑戦にあたっては同じキャラクター名、同じ種族、同じ職業でかまわんぞ。

そうそう、いちばん大切なことじゃ。ハガキのしめきりは3月14日必着じゃ。あんまり余裕はないから注意しておくれ。

うむ、1人でも多くの読者が参加してくれることを期待しておるぞ。

## 行動の選択肢

① 少年王ガザル・ディオールの軍馬調達を、ラムザスの街で妨害する。
② ファラノウムの都に行き、ファライゾン軍の傭兵に志願する。
③ ラムザス草原に行き、レミリナファレンに接触しようとする。
④ レミリナファレンが草原を離れられないわけを調べる。
⑤ 旧エンダルノウムに接近して、魔族の動向について調べる。
⑥ ラムザス草原の陽炎に遭遇するのを待ち、陽炎のなかに入ってみる。
⑦ 離れエレフの女王リメラレノンについて調べてまわる。
⑧ レミリナファレンよりも先に女王リメラレノンに会見する。
⑨ 少年盗賊マール・マクマールの動向、正体をさぐる。



MAIL RPG ゲーム

# 「水晶の王者」への参加のしかた

| | |
|---|---|
| 種族 | **人間族** まあ、みんなのよく知っている人間。種族としての特徴は、意志が強いこと（なかには弱いやつもいるだろうけど）。<br>**妖精族** 別名エルフ族。永遠の寿命をもっていて、魔法の能力にすぐれている。外見は非常に美しく、人間よりやや長身。<br>**ドワーフ族** 身長120センチくらいの小人族。ヒゲが濃い。山岳地帯に坑道を掘って住んでいる。鍛冶を得意とする。<br>**ハーフリング族** 身長は1メートルに満たない小人族。木の穴や土の穴を掘って家にする。すばしっこく、体力の回復が早い。<br>**鬼族** 別名ゴブリン族。小柄でやせぎす。青白い肌に、牙と小さな角をもっている。自分勝手で臆病な性格。 |
| 神（スィーラ） | **イーヴォ** 白の神。調和と永続性を好み、運命や予言を司る。妖精族を創造したが、人間族からも広く信仰されている。<br>**デュール** 黒の神。人間を創造し、鬼族やドワーフ族の創造に関係した。変革を好み、イーヴォに対抗心をいだいている。<br>**オザン** 金色の神。光、太陽、生命を司る。魔法使いに信仰されることが多い。<br>**アウル** 青の神。海の神でもあり、法と調和を司る。ストラディウム人の信仰があつい。<br>**ザリ** 紫の神。知の神でもあり、魔法使いに信仰されている。伝達を司る。<br>**ガルバニ** 赤の神。山の神であり、ドワーフ族に信仰される。また統治と力を司り、戦いの神でもある。<br>**メディート** 緑の神。幽界の神であり、月や本能を司る。エルダの妖精たちに信仰されている。 |
| 職業 | **戦士** とにかく戦うことが身上。体力とすばしこさが必要だ。<br>**魔法使い** 知力で勝負。体力がなくても、運動神経がにぶくても、知力と努力で認められる。<br>**祭司** 精神的な力と神の加護が不可欠。魔法に習熟し、不信心者に対抗する体力もある。<br>**吟遊詩人** 楽器をこなす器用さと、人気を集める陽気さや外見が必要。地理と噂に強い。<br>**商人** 誰でもある程度はできる。成功するには人の心を見通す力が必要。噂には強い。<br>**職人** とにかく器用さが必要だ。取り得はねばり強いこと。体力もある程度ある。 |

## キャラクターの作りかた

おれは、少年盗賊のマール・マクマール。ユルセルーム世界を東西にかけめぐって活躍している最中さ。

このマールといっしょにユルセルーム世界で活躍するには、キミの分身にあたるキャラクターを作らなくちゃならない。そのキャラクターがキミに代わってユルセルームをかけめぐるわけだ。

キャラクターを作るには、「キャラクターの名まえ」、「種族」、「信仰する神」、「職業」の4つの項目を決めてやらなければならない。

キャラクターの名まえは、カタカナで16文字以内（名まえの途中の「・」も字数に数える）。おれといっしょに活躍するんだから、ユルセルームに似合ったカッコいい名まえにしてくれよ。

種族、信仰する神、職業は上の表のなかから、それぞれ1つを選んでほしい。ハガキに記入するときは、ハガキに書かれている指示にしたがって、それぞれの番号を記入するんだ。となりの記入例をよく見て、間違えないようにたのむよ。

それで、種族、神、職業を選ぶときに気をつけなければならないことがあるんだ。まず、種族と神とのあいだには相性がある。たとえば、鬼族は黒の神デュールに創造されたんで、この組み合わせはベストだ。逆に、妖精族がデュールの加護を受けるのはむずかしい。

それから、種族と職業にも相性があるんだ。はっきりいって鬼族はあまり賢くないから、魔法使いにはむいていない。そんなに器用でもないから職人にもなれそうにない。それじゃあ、何がむいているかって？　それは読者のキミが考えることだよ。右の記入例ではいちおう「商人」になっているけどね。

行動選択肢の記入については前のページの説明を読んでもらうとして、あとここでは運命数と暗証コードの説明をしておこう。

運命数はキミのキャラクターの運の強さをあらわしているんだ。これは思い切って決めるしかない。

暗証コードは、右のページに発表されているように登録されたときに、誰かが勝手に登録番号を使ってキミのキャラクターを使わないようにするためのものだ。いったん登録されたら、たとえほかの情報が正しくても暗証コードが間違っていると同じキャラクターとして認められないから、絶対に忘れちゃダメだよ。同じキャラクターとして認められれば、ランキング表の得点に新しく取った点数が加算されるから、順位もあがるからね。




ハガキのしめきりは3月14日必着。さあ、いそがないと！　待ってるからね!!

### 「水晶の王者」用キャラクター情報記入ハガキ

下の記入欄に必要事項をもれなく記入してください。

**キャラクターの名まえ**❖カタカナで16文字以内（途中・含む）

**種族（1から5の数字）**❖❶人間族　❷妖精族　❸ドワーフ族　❹ハーフリング族　❺鬼族

**信仰する神（1から7の数字）**❖❶イーヴォ　❷デュール　❸オザン　❹アウル　❺ザリ　❻ガルバニ　❼メディート

**職業（1から6の数字）**❖❶戦士　❷魔法使い　❸祭司　❹吟遊詩人　❺商人　❻職人

**第1～第3選択肢（1から9の数字）**❖49ページにのっている行動の選択肢から3つを選ぶ。選ぶ順番は結果に関係しない。

**運命数（1から9の数字）**❖あなたの運の強さをあらわす。自由に選ぶ。

**暗証コード（AからZまでのアルファベット）**❖あなたが登録されたときに、他人にあなたのキャラクターを使われないための暗証。忘れると困るのでメモしておこう！

すでにキャラクターが登録されてランキング表にのっている人は、種族、信仰する神、職業のかわりに3ケタの登録番号を記入して、自分の暗証コードをまちがいなく記入してください（行動の選択肢は同じ要領で）。

### キャラクター情報記入欄

キャラクターの名まえ

| | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ザ | ギ | ル | ・ | ナ | ハ | ト | ウ | ア | ル | | |
| | | | | | | | | | | | |

| 種族 | 信仰する神 | 職業 | 第1選択肢 | 第2選択肢 | 第3選択肢 | 運命数 | 暗証コード |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 5 | 2 | 5 | 5 | 3 | 9 | 3 | N |

すでにキャラクターが登録されている人は、ランキング表の3ケタの登録番号を記入する

# 「水晶の王者」第2回結果発表
## (第1グループ／第1行動)

それでは「水晶の王者」最初の結果発表をわし、ゼラがしようの。

今回の結果は2月号で募集したハガキの結果になるわけじゃ。第1グループの第1行動じゃな（今月の折り込みハガキで応募すると第1グループの第2行動として、6月号（4月28日発売）に結果がのることになる）。

得点をもらうことができたのは、ちょうど50人で、ランキング表に発表してあるとおりじゃな。結果的に妖精の魔法使いが多いのじゃが、ま、情報を収集するという点で魔法使いの知識が生かされたんじゃ。魔法使いにふさわしい種族といえば妖精族じゃな。それでこういう結果になったんじゃ。

選んだ行動についてはランキング表には発表しておらんが、わしがザッと見渡したところによると、地理的な条件を生かした者が成功しているようじゃ。

前回、マール・マクマールが情報を流したのはエノイルの街じゃ。そして、ほとんどのキャラクターはそのエノイルから出発しておる。わしの話をよく思い出せばわかるじゃろうが、エノイルは旧エンダルノウムにほど近い街。距離が近いのは旧エンダルノウムはもちろん、ラムザス草原もけっして遠くない。

たいがいの者は3つのうち1つの選択肢しか成功しておらんが、ランキング上位におる者たちは、ラムザスと旧エンダルノウムの両方で成功している者がほとんどじゃ。

あと、エノイルからは遠いがアウロン周辺でいろいろ調べた場合が成功しておる。しかしじゃな、アウロン周辺で起こっていることは今回の本筋から少々ハズレているんで、もらえる点数が少なく、3つ全部の選択肢が得点してもランキングは下のほうなんじゃ。

とりあえずエノイルの近場で行動することが正解じゃったんじゃな。

そうそう、種族や神、職業の選びかたも重要じゃ。この組み合わせは、選択肢の選びかた以前の基本的なことじゃ。キャラクター作りに失敗すると、登録はまず不可能じゃな。

さて、ランキング表に登録された読者は、キャラクター名、種族、神、職業、暗証コードを変えることができん。種族、神、職業の代わりにランキング表の3ケタの登録番号を記入するんじゃ。登録番号を使わんと、ランキング表の得点に新しい得点が足されないから注意が必要じゃ。暗証コードを間違えると、やはりランキング表のキャラクターと認められんので、得点の加算はできん。おのおの自分のコードをひかえておくようにな。




## ランキング入りおめでとう!!

| 順位 | 得点 | 登録番号 | 本名 | キャラクター名 | 種族 | 職業 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 474 | 652 | 吉野邦彦 | ☆カルニケル・フェイソン | ドワーフ | 戦士 |
| 2 | 414 | 636 | 佐藤伸幸 | ダーク・シュナイダー・グライント | 妖精 | 魔法使い |
| 2 | 414 | 626 | 佐藤健治 | グレン・マーカス | 妖精 | 魔法使い |
| 2 | 414 | 637 | 加々谷 修 | タブー・カガヤン | 妖精 | 魔法使い |
| 5 | 406 | 634 | 柏木裕史 | ロイ・フォッカー | ドワーフ | 戦士 |
| 5 | 406 | 631 | 須賀昭教 | ☆ジョージ・エスガー | ドワーフ | 戦士 |
| 7 | 335 | 632 | 小野美子 | ☆サーフィール・アーシュヴィン | 妖精 | 魔法使い |
| 7 | 335 | 625 | 小田美保子 | ☆ユナ・アライア | 妖精 | 魔法使い |
| 7 | 335 | 648 | 佐山高一 | アウロ・ポーロ | 妖精 | 魔法使い |
| 10 | 252 | 659 | 斉藤昌興 | アユナル・イッヒ | 妖精 | 祭司 |
| 11 | 241 | 636 | 滝原康夫 | リッキー・ウィルク | 人間 | 戦士 |
| 12 | 238 | 629 | 星野大樹 | チッタ | ハーフリング | 吟遊詩人 |
| 13 | 211 | 646 | 藤木 亮 | カルバ・リュウキ | 人間 | 吟遊詩人 |
| 14 | 205 | 634 | 柳井一生 | オスカー・ラック・グッド | ハーフリング | 吟遊詩人 |
| 14 | 205 | 644 | 小谷拓司 | リバプリオス・フォン・シルビア | ハーフリング | 吟遊詩人 |
| 16 | 176 | 652 | 江澤茂治 | タルカス・ラルファスト | 妖精 | 祭司 |
| 17 | 154 | 668 | 秋葉哲哉 | アウレリアス・アストラル | 人間 | 祭司 |
| 18 | 142 | 625 | 水野康弘 | フォン・ナーミディア | 妖精 | 魔法使い |
| 19 | 137 | 659 | 寺本陽一 | ウィザー・ドルフ・ヨーイチ | 妖精 | 魔法使い |
| 19 | 137 | 640 | 中満貴裕 | レイサー・コルキート | 妖精 | 魔法使い |
| 19 | 137 | 644 | 本田ゆみ子 | アーシェス・ネイ | 妖精 | 魔法使い |
| 19 | 137 | 610 | 西村隆博 | ユリウス・ロフ | 妖精 | 魔法使い |
| 23 | 131 | 657 | 黒川昌昭 | ディードリット | 妖精 | 吟遊詩人 |
| 24 | 122 | 660 | 川崎昭博 | リルネ・ノ・ノウベ | 妖精 | 吟遊詩人 |
| 25 | 113 | 634 | 堀内 聡 | サキール・ホーン | ドワーフ | 戦士 |
| 26 | 109 | 637 | 浦田 久 | チェルフ・ドンド | ドワーフ | 戦士 |
| 27 | 106 | 656 | 小野靖彦 | ☆ラシュテンド・ジファニン | 鬼 | 戦士 |
| 28 | 97 | 655 | 佐々木輝彦 | ファルケノ・ヒューン | 妖精 | 魔法使い |
| 28 | 97 | 629 | 千坂昌弘 | ディガール・ダグマトック | ドワーフ | 職人 |
| 28 | 97 | 647 | 土屋 剛 | ダーク・シュナイダードラゴン | 妖精 | 魔法使い |
| 31 | 96 | 646 | 佐藤昌幸 | アルファ・アラン | 妖精 | 魔法使い |
| 31 | 96 | 649 | 篠原圭介 | デビル・スイーパー | 妖精 | 魔法使い |
| 31 | 96 | 663 | 黒田 悟 | ウィザード・クロダクン | 妖精 | 魔法使い |
| 34 | 94 | 641 | 黒田光洋 | トム・ボンディバル | ドワーフ | 戦士 |
| 35 | 92 | 652 | 谷野 寛 | デンパチ | 鬼 | 戦士 |
| 36 | 75 | 618 | 吉田美登里 | スーベニー・ホシューリア | 妖精 | 魔法使い |
| 36 | 75 | 628 | 川崎なお子 | シー・エルナ | 妖精 | 魔法使い |
| 36 | 75 | 644 | 吉川 豊 | ジージス・ハイザー | 妖精 | 魔法使い |
| 39 | 71 | 619 | 長野哉子 | カイロ・エンサール | 妖精 | 魔法使い |
| 40 | 65 | 670 | 小山和闘志 | ビルボ・バギンズ | 妖精 | 祭司 |
| 41 | 21 | 634 | 横関隆治 | マイキー・フロント | ハーフリング | 戦士 |
| 41 | 21 | 667 | 藤田 仁 | ディオール・アーサー | 人間 | 戦士 |
| 43 | 18 | 624 | 森田澄子 | エルニ・キャッツアイ | 人間 | 戦士 |
| 43 | 18 | 643 | 鈴木浩幸 | スライム・ナイト | 人間 | 戦士 |
| 45 | 16 | 623 | 佐藤倫子 | ネイル・ド・フォウ | 妖精 | 祭司 |
| 46 | 15 | 613 | 中山京子 | リューラ・レティフィーナ | 妖精 | 魔法使い |
| 46 | 15 | 620 | 清水重喜 | ツバサ・ニシキオリ | 妖精 | 魔法使い |
| 46 | 15 | 607 | 上村友貴彦 | ラルフ・リィ・スール | 妖精 | 魔法使い |
| 49 | 9 | 661 | 庫田正博 | ファスティア・フォーゼラ | 人間 | 魔法使い |
| 50 | 7 | 630 | 岡田幸子 | ルディ・マーチ | 妖精 | 魔法使い |

☆印は今号で登場したキャラクターです。

# 水晶球通信

さて、最初の結果発表はいかがでしょうか。あなたのキャラクターは登録されていましたか？　登録されなかった人もあきらめずに再挑戦してくださいね。登録される人数が少ないので、けっしてやさしくはありませんが、ぜひガンバッてください。

ちなみに、整理のつごう上、その号についているハガキしか受けつけないことになってます。先号、先々号で普通のハガキで送ってくれた人、ごめんなさい。あなたがたはきっと登録されていないことでしょう。

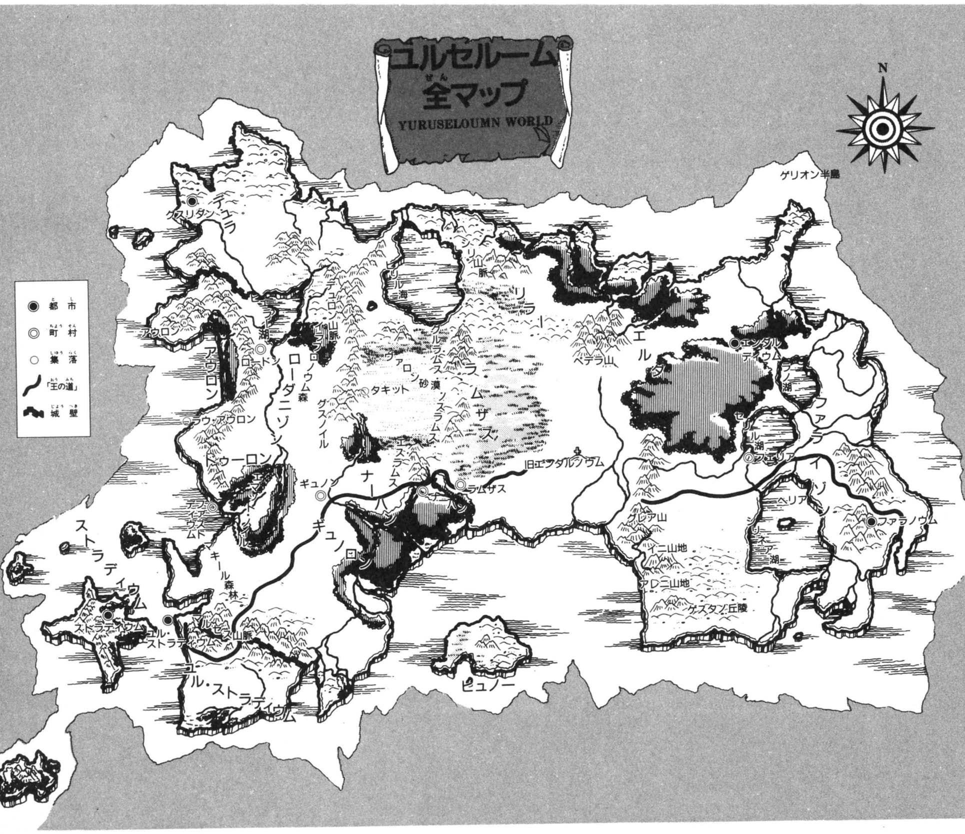
今回はランキング表から６人の方が活躍しています。これからも新しくランキング表に登録されたキャラクターを活躍させたいと思いますので、どんどん参加してください。

それから、登録はされてないのですが、選択肢が３つともゼロの人がいたので、ちょっと面白いと思って登場させました。商人のフィルス・ラール・イディオット（座間市・霜田和人クン）です。ちなみに同じテは通用しないので、今度からは何か行動してくださいね。

ところで、創刊号から読んでいないので参加できないというお便りが何通か届いていますが、そんなことはありません。情報的には少し不利ですけど、種族などの組み合わせのヒントは書いてありますので、参加してみてください。登録の可能性は十分にありますから。

今回の結果発表は６月号です。来月号には３月号（第２グループ／第１行動）の結果が発表されますのでお楽しみに。




## 地図の説明

今回、話の舞台となったのは、ユルセルーム大陸のほぼ中央部にあたるラムザスの大草原地帯。北にむかえば、リラーの地、そのさらに北には年間を通じて雪と氷に閉ざされるシリ山脈がひかえている。キャラクターのスタート地点は「王の道」ぞいのラムザスの街。「王の道」を東にむかえば、旧エンダルノウムがあり、そこを迂回して進めばファライゾンの都、ファラノウムに到着することができる。

## 次号予告

# 北方の離れエルフ

永遠の冬がつづく北方のシリ山脈。その永遠の悲しみの地に住まう、離れエルフの女王リメラレノンが次回のゲスト・キャラだ。



CD−ROMのすべてがわかる

Vol.4

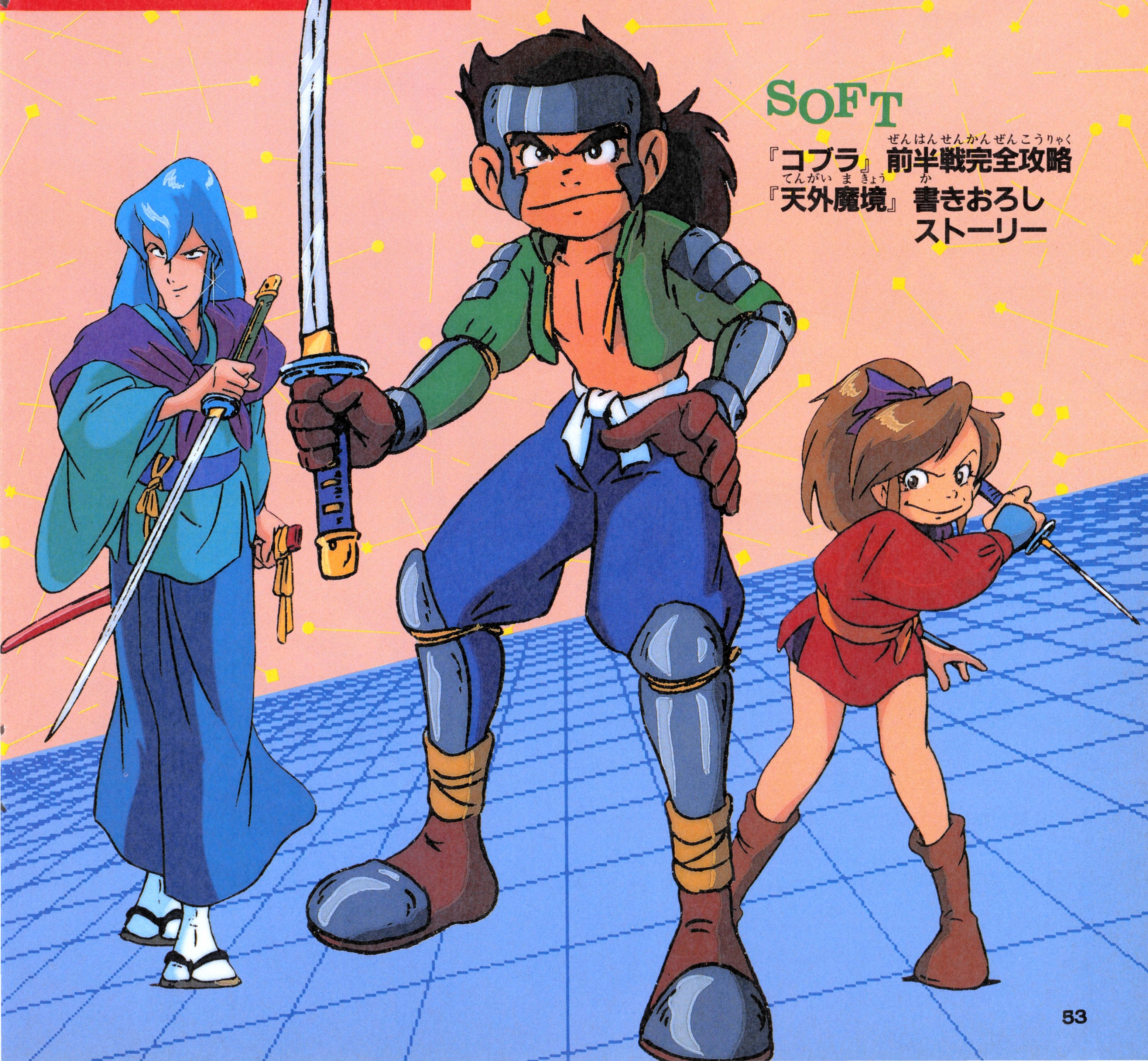
# CD·ROM TIMES

CD−ロム タイムス

今月は、アイドルのコーナーはちょっとお休み。そのかわり、先月にひき続き、AVG超大作『コブラ』の前半戦完全攻略と、大好評セル画つき書きおろしストーリー、『天外魔境』がアツイぜっ!!

## SOFT

『コブラ』前半戦完全攻略
『天外魔境』書きおろしストーリー



## 描きおろしオリジナルストーリー

# 天外

FAR EAST OF EDEN

絵師:辻野寅次郎
原作:P.H.チャダ　翻訳:広井王子



筑波山で忍術を修行する少年がいた。その名は、自来也！　とんでもなく爆発的脳天気な性格のせいで、あちこちでトラブルを巻き起こしていた。まだまだ彼は幼く、自分がジパングの危機を救う中心人物になろうとは、夢にも思っていない……。さてさて物語はゆっくりと、筑波山はガマ仙人の隠れ家より、はじまり、はじまり…。


魔
境
囍
連載第2弾！

# 第1章 俺が悪ガキ自来也だ文句あるか！

## 爆発的パワーで術をおぼえていく自来也

「いやいや、まったく悪ガキめ、どんどん強くなっていくわい」と、ガマ仙人は酒を飲みながら、自来也の成長を喜んでいた。

ガマ仙人は、この筑波山に古くから隠れ住んでいて、酒をこよなく愛し、不思議な忍術を使う世捨て人だった。そんな彼が何の気まぐれか、男の子を育てていたのだ。男の子はスクスクと育ち、いつしか少年の年齢に達していた。



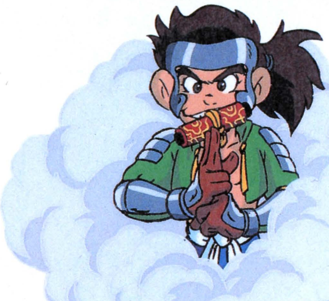
**火炎ふぶきの術**

火の巻物をくわえ、指で空に印を切ると、心に思い描いた炎があらわれる。とても難しい術だ。

**指先さか立ち**

ひとさし指一本で全体重をささえる。これを可能にするには、並はずれた体力と身軽さが必要だ。

「自来也！　おまえ、また、里におりて悪いことをしてきたのじゃな」
「違うぜ、おじじよ！　変な坊主たちが、里の人にいやがらせをしていたんだ。だからチョイチョイとね」自来也は自慢げに胸をはった。
「バカ者！　まだまだおまえの術は未熟なんじゃ！　それがわからんのか！」ガマ仙人にどなられ、自来也はビクッとして首をすくめた。
「さあ、もう一度はじめからじゃ！　まずは煙の術、そして火の術……。よしよし、体力をつけるため、そこらの岩を持ちあげてみろ」
　自来也は、ガマ仙人が出すトレーニングメニューを次つぎと消化し、術のパワーをさらに高めていくのであった。



**煙とん走の術**

煙の巻物をくわえ、指で印を結び、心に「空・破・消」を思い描くと、煙がたち上り、違う場所へ転送される。





## ヘンな外人がやって来て、自来也の冒険が始まった！

外人宣教師ホテイ丸が、自来也たちのところへ突然やってきて叫んだ。

「ジ…ジパングがあぶないデス！　あんたさんガマ仙人と聞いたのサ。トコロデ知ってるよネ、この国にいる火の一族デス！　すぐココに呼ぶ！　イソグよろし！」と、メチャクチャな日本語で説明を始めた。

ようやくガマ仙人と自来也が内容を理解するまでに、なんと一晩中かかってしまったのだ。

外人ホテイ丸は、この美しいジパングが、とんでもない魔族たちに支配されようとしている、と語った。彼は自分の国も魔族にやられ、恨みをはらすため、やつらを追ってきたら、ジパングに上陸したのだ。彼ら魔族は大門教と名を変え、ジパングの人々を洗脳し、その裏で恐ろしい坂東の地霊、マサカドを復活させて、より強大なパワーを手に入れていた。ホテイ丸はマサカドを封じるため、伝説の火の一族を呼び寄せなければならない、としめくくった。

「ほっほほほ……いや、よく調べなさった、感心、感心！」ガマ仙人はニコニコと笑っていた。

## 解説

### 外の国

中世のジパング(日本)において、世界地図というものは、唯一「天外魔境」と記されたジパング全土をさすものしか存在しない。

その地図以外の地を人々は「外の国」と呼び、外の国からきた人を「外人」と呼んでいた。

### 宣教師

外の国より、ジパングの神々とは違う神の教えを広めるために、命をかけて荒海を越えてやってきた冒険野郎たちのこと。ただ、その目的は純粋に宗教活動だけではなく、多分にジパングの黄金を目あてにしている場合が多かった。

### 大門教

突然、江戸を中心として広がった宗教で、その教祖"春大門"の名前から大門教と呼ばれるようになったらしい。大門教の不老不死の教えはわかりやすく、江戸の将軍までが信者となり、江戸に大教会を建てたといわれている。

### 平将門

10世紀初め、西の海賊、藤原純友と謀り、坂東独立の兵をあげ、東の朝廷を作り、自ら天皇と称した。同じ坂東の藤原秀郷に破れ、独立国は滅びたが、西の天皇や貴族の支配にあえぐ坂東の人々に死後も慕われ、坂東の地霊となった。



自来也は、さっぱり何を話しているのかわからず、ハナクソをほじって遊んでいた。

「これ、自来也！　ホテイ丸の言うことが本当なら、まさしくジパングの危機ぞ！　すぐに旅のしたくをして、この男と2人で江戸へ行き、ことのなりゆきを調べるのじゃ」

「えっ、やっとおれ、江戸に行けるんだね！」自来也は、ジパングの危機より、花のお江戸で楽しく遊ぶことしか考えていなかった。

「自来也よ！　もう話さなければなるまい。じつは、おまえはガマの者だ。ガマ族の血をひいている。そのガマ族とは、本来火の一族の一員なのじゃ」

自来也は、ガマ仙人をみつめた。

「お、おれが？」

「おー、ここにいたのデスネ！」

「いや、早トチリはいかん！　火の一族とはガマ、ヘビ、ナメクジ族の勇者3人をさしていう言葉なのじゃ」

「3人の勇者？」自来也は考えていた。

「3人さがせばイイネ！」ホテイ丸が言った。

「3人さがせばいいのか。でもよ、おいらが火の一族だったとして、本当にマサカドとかいう怪物をやっつけられるのかな」

「わからん！　じゃが、伝説によれば3人は3つの玉を使ってヤツを倒したという…」

「勇者3人に3つの玉か…、まったくよくできたお話だぜ！　でもよ、本当に大門教とかいうのがのさばってんなら、おいらやるぜ！」

「うむ、自来也よ、江戸へ行け！」ガマ仙人は自来也に、とりあえず剣と路銀(お金)を渡した。

「よいな、ここで学んだいろいろな術と心がまえを忘れるでないぞ！　そして、おまえの体の中には、ガマ族の血が流れておることも…」

「はい、おじじ！」自来也は、江戸へ行けるうれしさで、心ウキウキ、つい言葉にまでリズムをつけて答えていた。

「さあ、ゴーゴー！　フレンド自来也！」

自来也はガマ仙人の見送りを受け、ホテイ丸と2人で筑波山を下り、とりあえず旅のしたくを整えるために、彼らが里と呼んでいる筑波村へ向かうのだった。

ガマ仙人は、わが子のように育てた自来也が、これからくぐりぬけなければならない幾多の試練を思い、深いため息をついていた。

「これも運命じゃ、自来也。おまえが本当に火の一族になれるかは、おまえの成長にかかっている。勇者としての目覚めが起こらなければ、敵の術にやぶれ、二度とおまえには会えまい……」

# 宇宙海賊コブラの華麗なる冒険活劇

――黒竜王の伝説――

SPACE ADVENTURE

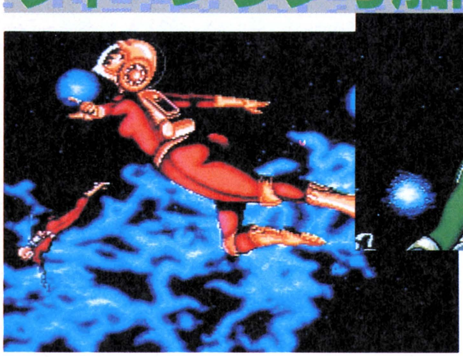
# コブラ



マンガやアニメで不滅の人気を誇る『コブラ』が、いよいよCDロムのAVGとなって登場！　山田康雄氏の声で粋なセリフをしゃべるコブラに思わず興奮しちまう話題作だ！

ハドソン／3月10日予定／価格未定

## クィーンラブ号船内　美女あり宝ありの宇宙客船。腕がなるぜ!





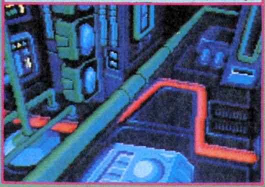
宇宙をマタにかけて活躍する、おたずね者の海賊コブラ。左腕にサイコガンを仕込んだ、こわいもの知らずの男である。いいねぇ。男に生まれてきたからには、一度くらい、こーゆー生き方をしてみたいもんだ。女にはモテるし、金にも不自由しない。なんたって行く先々で、美女と宝物がウインクをしてるんだから、たまらない。ここ宇宙船クィーンラブ号にも、美人の女艦長からピチピチの女学生、セクシーなテニスコーチまで、いい女がひととおり揃ってるんである。そのうえ、なにやら不思議な力を秘めた「ミカエルの指輪」なる宝物も展示されてるとか。さっそく、女も指輪もいただいちゃいましょ、とはりきるコブラ様なのである。

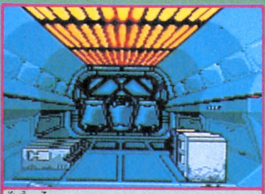
まずは船内をお散歩しながら情報とアイテム収集。バーで美女のお相手をしたり、デブのオバハン（やめてよ）に誘われたり、なかなか楽しい展開だ。いやあ極楽、極楽。ただ、さっきからチラチラ姿を見せる不気味な男の存在が、気になるぜ。どうも、あとをつけられてるみたいだ。ご好意はうれしいが、男なんかに用はない。うっとーしいから、あとでチョイと思い知らせてやろう。オロカモノめ、なんちゃって。

と、こんな感じで、序盤は楽しい宝さがし遊び。ところがコレが、思いがけない事件に発展し、恐ろしい敵との戦いの旅になろうとは…。

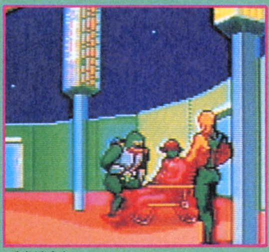
## 宇宙客船クィーンラブ号を、すみからすみまで捜索するのだ!

**動力室**
エンジンルームやね。特に手に入るものもないから、すぐ出よう。





**倉庫**
ここでは、いきなり謎の男と戦闘に。パイソンで応戦しよう。



**展望室**
動力室と倉庫は、ここの壁を調べないと見つからないぞ。ゲームに行きづまったら、何度か足を運んでみるといい。新しい展開のきっかけになるかも。

**中年女の部屋**
コブラに気のあるオバハン。迷惑だが、情報はいただいておこう。





**シアター**
展望室で情報を聞いてからでないと、ショーは開演しないのだ。

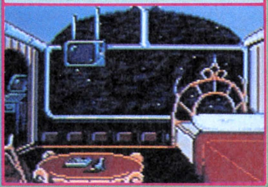
**バー**
情報集めが重要な場所。女学生、女艦長、マスターと話すべし！

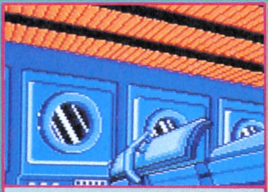




**アスレチックルーム**
ここで女艦長に会えたら、めっけもの。重要なアイテムが手に入る。

**コブラの部屋**
ここではパイソンを手に入れてレディと通信するのがポイント。





**ランドリー**
こーゆー場所に大切なモノを忘れるヤツが、世の中にはいるのだ。

## 指輪をめぐる冒険

# CD·ROM TIMES



⬅キラキラと輝く、これが「ミカエルの指輪」。こ～んなに小さなモノに、惑星1個分の価値があるなんて…。しかも、コイツには不思議な力があるというぞ。

さて、問題の「ミカエルの指輪」だが、これがなんと、惑星1個分の価値のある宝物だっていうんだから、おそれいる。それだけに警備は厳重なのだが、しょせん宇宙海賊コブラの敵ではない。こまめに歩き回って情報とアイテムを手に入れれば、道は自然に開けてくるぞ。

それから、もうひとつ気になるのが、謎の男のシツコイ追跡。どうやらコブラの首にかかった賞金めあての殺し屋らしい。ま、無敵のコブラ様にとっては、こんな男なんぞハエにたかられたくらいの存在だけど、耳もとでブンブンいわれるとハエ1匹にも殺意がわくってもんだ。それに、こいつをとっちめると、いいモノが手に入るぞ。あんまりウルサクからまれたら、部屋で待ち伏せして、かわいがってやるといい。

こうして、すべての条件が揃えば、あとは指輪をいただくだけ。警備員をだまして追い払い、まんまと盗みに成功したコブラ。さっそく逃亡すべくエアロックに向かったのだが……!?




➡こいつだ、こいつ。人のこと、つけねらって、ほんと頭にくるぜ。こーゆーヤツには、一度イタ～イめにあわさなくっちゃ、わからないんだよ。



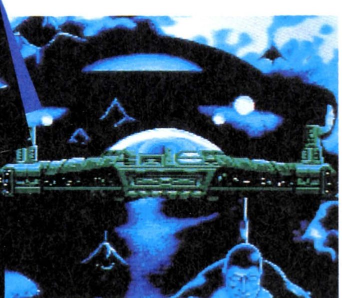

⬅おおっと、ブッソーなものを持ってるじゃねーか。こいつ、タダモノじゃねーな。でも、あいにくこちらもタダモノじゃないんでね。ヘッヘ。

## そして…モンスター襲撃

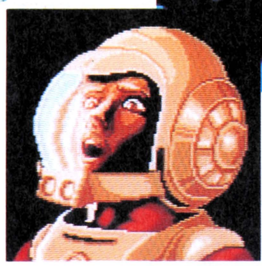
ところがここで、とんでもない事件が起こった！　エアロックで出会った美人のテニスコーチ、ナタリーと楽しく語らってる最中に、突然、船外に巨大なペンギン(?)の化け物が出現。宇宙遊泳を楽しんでいた女学生たちに襲いかかってきたのだ！　と一ぜん船内は大パニック。しかも、不幸ってのは続けざまにやってくるものらしい。化け物どもがいきなり姿を消したと思ったら、さらにデッカイ怪物（あるいは宇宙船か？　この時点では不明なのだ…）が登場して、こともあろうにクィーンラブ号を、バックリ飲み込んでしまったのである！　さっきはペンギン、こんどはクジラかぁ？　ピノキオじゃないってーの。ったく……。



⬅恐怖のモンスター、その名はゲイラー。でも、ど一見てもペンギンにしか見えないワタシは、ひねくれものでしょーか……。



⬆大宇宙に、コツ然と姿を現したジゴル。このあたりのグラフィックは、すごい迫力だ。ぜひ、一見をおすすめしたい。



⬅ギャーッ、という悲鳴が聞こえてきそうな…いや、CDロムだから、ほんとに聞こえてきちゃうのだ。まるで映画みたい！

しかし、ビビっていても、はじまらない。とにかくナタリーをつれて、クィーンラブ号を脱出しなくちゃ。このへんで機転がきく男ってのは、女にとって頼もしい存在だ。いいとこ見せよーぜ!!

### キャシーの部屋
仲よしのスーザンと相部屋らしい。特に重要なポイントはなし。



### ナタリーの部屋
美人のテニスコーチの部屋。残念ながら本人はいないのだ。クソ！



### 謎の男の部屋
コブラをつけねらうイヤなやつの部屋。いろいろ調べてやれ！



### 展示室
ここにミカエルの指輪が…。必ず手に入れてやるぜ！





### 船員の部屋Ⓐ
ゴミ箱あさりなんかすると、いいものが手に入ったりして…。



### 船員の部屋Ⓑ
ベッドの下に大事なモノが落ちてるぞ。しかし、なぜココに…？



### コンピュータルーム
苦労して入ったわりには、なにもない部屋。ちょっとクヤシイ…。



### 艦長室
警備システムを解除するには、この部屋に入らなくちゃ。



### エアロック
指輪を手に入れたら、レディに報告して、さっそくここから船外脱出だい！　と、思いきや…タ～イヘンなことが起こっちゃったりするワケなのだ。

# ロムールの小屋　敵か？ 味方か？ ロムールとの奇妙な出会い



⬆な〜んとなくアヤシイ感じの老人、ロムール。はたしてコイツは何者なのだろう。悪いやつではなさそうだが…？

脱出用ボートを手に入れてクィーンラブ号から出てきたコブラとナタリー。慣れない土地で道に迷っているうちに、ようやく小屋を発見した。中にいたのは、不気味な老人ロムール。彼から話を聞くうちに、だんだん事態がわかってきたぞ。やっぱりここは、ジゴルという宇宙ロボットの腹の中なのだ。そーか、思ったとおりだ。コブラ様は、クジラに飲まれたピノキオくんになってしまったのだ。こーなったら、ゼペットおじさんと仲よく暮らしちゃうぞ！　ってなワケには、やっぱりいかない。なんとか脱出の方法を考えなくっちゃな。うーん。

ところが、である。このロムールってヤツ、とんでもない怪物だったのだ！　コブラがちょっと外に出てるスキに、ナタリーに乗り移っちゃったのである。つまり、さっきの老人はロムールに乗り移られていた、フツーのじいさん。いまやナタリーが、ロムールになっちまったってワケだ。ロムールってのは、人の頭にカツラのように乗っかってその人間を支配する、アデランス型(?)エイリアンだったのである。ロムールに頭をすっぽりとおおわれたナタリーは、まるでメデューサみたいなウニウニ頭になってしまった。ナタリー、正直いって前の髪型のほうがよかったぞ。もちろん、キミのせいじゃないのは、わかってるけどね。

ナタリーを奪われて激怒したコブラは、ロムールに向かってサイコガンをぬいた。あわてたロムールは、次にとりつく人間が見つかったらナタリーを返すと約束。そして、ジゴル脱出にも、協力すると申し出た。こうして、謎のアデランス野郎ロムールとの奇妙な冒険が始まった。

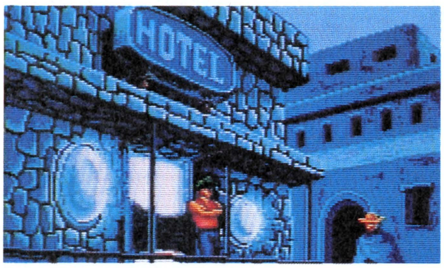







⬆小屋に戻ってみると、いきなりメデューサ頭になっていたナタリー。おいおい、いつ美容院行ったんだよ、おちゃめなヤツ！　…とか思ったら、じつはロムールが頭の上に乗っていたのだ。

# オルゼの町　山賊どもを退治して、さらわれた娘を取り戻せ！




⬆これがオルゼの町の風景だ。ふーん、なんとなくウエスタンしてて、おもしろいじゃないの。行ってみたいぜ。



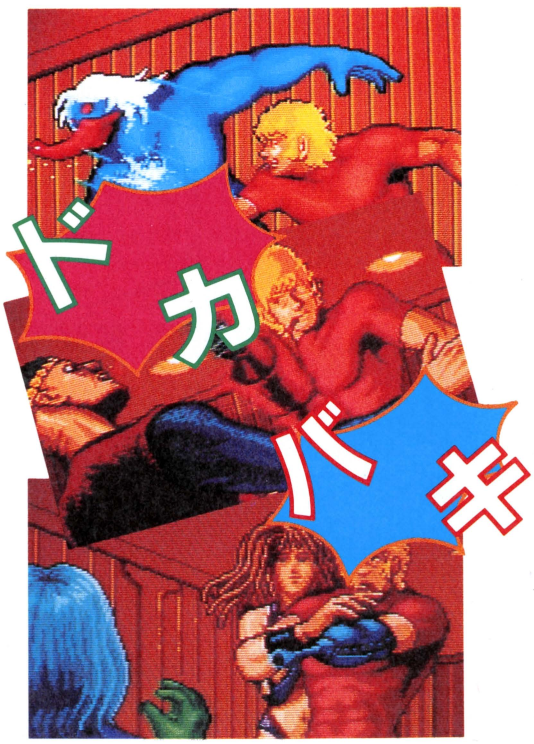
⬅こちら、娘を山賊にさらわれた、よろず屋のご主人です。ナサケナイ顔してんじゃねーよ！　娘は取り戻してやるからよ。元気だせよな、なっ？

➡山賊の一味がいるという、バー。なるほど、ここもウエスタン調だね。カウンターで、酒でも買っとこう。



ロムールの案内で、オルゼの町にやってきたコブラ。どーでもいいけど、町のようすがヘンなのだ。話を聞くと、タチの悪い山賊に襲われて、よろず屋の娘がさらわれたそうだ。よろず屋の主人は、娘を取り戻してくれたら、情報を提供してもいいと言う。このオッサンが、どれほどのことを知っているのか疑問ではあるが、困ってる人をほっとくワケにもいかない。それに、さらわれるくらいだから、その娘ってのはさぞかし美少女なんだろう。知らないけど。

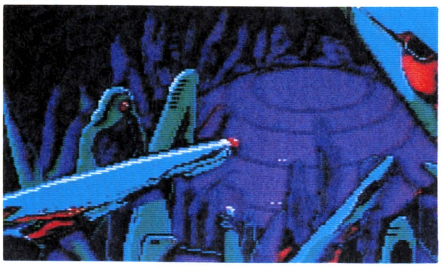
そこで、娘の救出を引き受けたコブラ。山賊の一味がバーにいる、という情報を聞いて、さっそく行ってみた。うーむ、どうやら奥の３人組がアヤシイぞ。顔に「悪者です」って書いてある。男は大人になったら自分の顔に責任を持て、とイナカのおかーちゃんが言ってたけど、こいつらを見てると納得しちゃうぜ。よし、酒でも飲ませてケンカを売ってやろう。腕っぷしにはチョイと自信があるからな。と思ったけど、けっこうコイツら強いのだ。反対にやられちゃったりして、あーナサケナイ。でも、勝てばアジトを教えてくれるから、がんばれ!!



# ジャバの村 山賊のアジトで

# CD·ROM TIMES

## 強敵サボイラーに遭遇。コブラの左腕のサイコガンが火を吹くぞ!!



⬆村全体が、とりでのようになっている、ジャバ。ひっそりとしていて、なかなか不気味なムードである。ここに山賊どものボスがいるはずなんだが…。さて、どこに？

山賊の一味から聞いた情報をたよりに、やってきましたジャバの村。村全体がドームになっていて、なかなかガードが固そうだ。ぐるっとひと回りして、なんとか侵入できそうな場所を探そう。換気口なんかいいかもしれないぞ。鉄ネットが張ってあったって、こちとら天下のコブラ様である。んなモノ、ひとひねりさっ。

と、ゆーワケで、いよいよジャバの村の中へ。とりあえず村を見回して、建造物など確認する。なるほど、動力室の空調機は、山賊の手下どもの小屋につながってるのか。それでは、倉庫から失敬してきた催眠ガスをここで使えば、みなさんグッスリおやすみになるってワケね。で、そのスキに奥の小屋から、娘が閉じこめられているらしい照明塔のカギをいただいてやね……。

と、その時。いきなり部屋の壁がドロドロと溶けてきたと思ったら、炎の女サボイラーが出現！　げげっ、こいつは強敵だぜ！　も一燃えてる、燃えてる。しまいにゃ水かけるぞ、おめーは！　と、コレは冗談ではなく、ホントに水をぶっかけてサイコガンでとどめをさしちゃったコブラ様。さーて、娘を救って町に帰るぜ！




## ♥♥♥♥ コブラ原色美女図鑑 ♥♥♥♥



**♥デボラ**
クィーンラブ号の美しい女艦長。アスレチックではレオタード姿を見せてくれる♡



**♥バニー**
高級なクラブやカジノに行くと、このテのウサギ女に会えるそうだ。ぜひ行ってみたい。

**♥よろず屋の娘**
思ったとおり、美少女だぜ。よろず屋に返さないで、さらっちゃいたくなる。





**♥カジノの女**
いやぁ、カゲキだ。特に頭がスゴイやね。ナタリーのメデューサ頭も、この人の前では迫力負けです。

**♥ナタリー**
おお、豊満な肉体！　んでもって、このコスチュームが、また…。でも、さわったらなぐられそーで、コワイ。

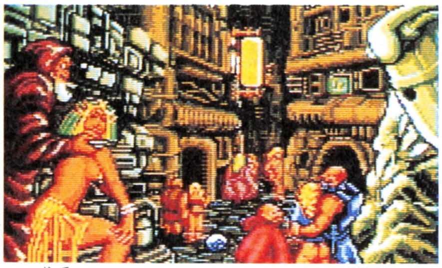




**♥尼さん**
なかなかの美人でしょ。なんで尼さんなんかになっちまったのか…。もったいないやね。

# エルラソの都

## 花の都エルラソで、物語はいよいよ佳境に入る!



⬆ド派手なネオンとキバツなファッションの人々。なんとなく退廃の香りがする、エルラソの都。ここが、ロボットの腹の中だなんて、信じられないね。パァッと遊ぼーかぁ！

ぶじ戻ってきた娘を見て、大喜びのよろず屋。情報を握る人物ダックに会え、と教えてくれた。あのね、こっちは炎の女に焼き殺されそうになりながら、やっとの思いで娘を救出したんだぞ。そのお返しの情報とやらが、「ダックに会え」ってそれだけかい。な〜んてムッとしてはいけない。しょせん、商人なんてそんなもんだ。ここは黙って、よろず屋がくれたナイフをフトコロに、エルラソの都へ向かおう。さすが、このあたり最大の都だけあって、華やかな街だぞ。カジノなんかもあるらしいし、よし、息ぬきに遊んでいきましょーかね。

そんなワケで、コブラとロムールはカジノに入った。街で聞いた情報では、ここに例のダックがいるらしいんだな。さあ、聞き込み、聞き込み。なるほど、ダックはダイス場にいるそうだぞ。でもダイス場には、とびきりヘンな連中がいっぱい。どれがダックやら、予想もつかない。そこで、情報をもとに、ちょっとしたパフォーマンスをやってのけたコブラ。やっと見つけたダックから教えられたのは…？　ここから物語はいっきょに盛り上がる。お楽しみにね！

### ダックを捜せ



➡コブラ版エレファントマンである。こーゆーヤツが横で遊んでると、落ち着かないだろーな、きっと。



➡耳のとがったエルフみたいなディーラー。キザでおしゃれな野郎だが、どーもうさんくさい。要注意人物だ。



⬆ここがエルラソの都のカジノ。華やかで、いかがわしい、オトナの遊び場なのだ。



⬅イナカのとっつぁん坊やみたいな、ヘンなやつ。ダイスに負け続けて、かなり頭にきているようすだ。



⬅テーブルの下で酒を飲んでいたキャット星人。重要な情報を教えてくれるから、酒をやってキゲンをとろう。

### スラムの教会に隠された謎とは…?



## 大公開!これが『コブラ』の前半攻略チャート!!

スタート

●プールサイド
謎の男、出現
●コブラの部屋
レディと通信　パソコン入手
●バー
マスターから女艦長の情報入手
女の子からコーチの情報入手
●展望室
謎の男、出現　シアターの情報入手
●シアター
聞き込みする
●バー
女艦長からIDカードの情報入手
●ランドリー
赤カード入手
●船員の部屋Ⓐ
警備表入手
●船員の部屋Ⓑ
青カード入手
●ナタリーの部屋
生命維持装置確認
●謎の男の部屋
指名手配書発見
●展示室
指輪の台座の文字確認
●展望室
動力室確認　倉庫で謎の男と戦闘
●中年女の部屋
謎の男の情報入手
●謎の男の部屋
待ちぶせ、戦闘　スコープ入手
●展示室
スコープ使う
●バー
マスターから女艦長の情報入手
●アスレチックルーム
女艦長と話す
ロッカーで金カード入手
●コンピュータルーム
あたり調べる
●艦長室
警備システム解除
●展示室
スコープ使う　指輪入手
●コブラの部屋
レディと通信
●エアロック
ナタリー発見　モンスター襲撃
●倉庫
ボート、エンジン入手

●エアロック
船外脱出
●迷路
東→東→南→小屋発見
●小屋
ロムールと話す、外に出る、戻ってサイコガン使う
●オルゼの町
占い師と話して通りに出る
●通り
聞き込み
●ホテル
よろず屋の情報入手
●よろず屋
娘の救出を承諾　リボルバー入手
●ホテル
山賊の情報入手
●バー
3人組に酒をわたしてケンカ
アジトの情報入手
●ジャバの村
ドームの西側から侵入
村のようすを調べる
●動力室
空調装置確認
●倉庫
ガス弾とガスマスク入手
●動力室
ガス弾とガスマスク使う
●手下の小屋
眠っている手下を確認
●奥の小屋
キャビネットからカギ発見
サボイラーと戦闘
●給水タンク
サイコガン使う
サボイラーから黒竜王の情報入手
●奥の小屋
カギ入手
●照明塔
カギを3つとも試す
●奥の小屋
再びキャビネット調べる
ボイラーからカギ入手
●照明塔
よろず屋の娘を救出
●塔の裏
エアバイクを盗む
●オルゼの町
娘を父の元に返す

# 勝PCエンジン SOFT HIT CHART

年末年始の大きな流れは変わらず、1位2位は先月と同じ。この流れを止めるのはどのソフト？

**1月31日付**

ソフトヒットチャートは、有名玩具店の売り上げデータをもとに、㊚PCエンジン編集部が作成したものです。太矢印マークは、急上昇中を意味します。

| | 順位 | 前回 | 得点 | ソフト名 | メーカー名 | 発売日 | 最高順位 | 登場回数 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 1 | 1 | 1,528 | ドラゴンスピリット | ナムコ | 12月16日 | 1 | 2 |
| | 2 | 2 | 1,015 | スペースハリアー | NECアベニュー | 12月9日 | 2 | 2 |
| ↑ | 3 | — | 997 | ビジランテ | アイレム | 1月14日 | 3 | 1 |
| | 4 | 5 | 757 | カトちゃんケンちゃん | ハドソン | '87年11月 | 4 | 2 |
| ↑ | 5 | — | 621 | ソンソンII | NECアベニュー | 1月27日 | 5 | 1 |
| | 6 | — | 590 | ビックリマン大事界（CDロム） | ハドソン | 12月23日 | 6 | 1 |
| ↓ | 7 | 3 | 433 | ファイティングストリート（CDロム） | ハドソン | 12月4日 | 3 | 2 |
| | 8 | 6 | 394 | ビックリマンワールド | ハドソン | '87年10月 | 6 | 2 |
| | 9 | — | 380 | あっぱれ!! ゲートボール | ハドソン | 12月22日 | 9 | 1 |
| | 10 | — | 302 | 戦国麻雀 | ハドソン | 7月8日 | 2 | 2 |

## 今号のチャートの動き

### 『ビジランテ』『ソンソンII』追いつかず!?

1位の『ドラゴンスピリット』、2位の『スペースハリアー』ともに、先月号と同じ順位。さすがに強力ソフトではあるが今後もこのまま、とは思えない。

3位の『ビジランテ』は1月半ばの発売、5位の『ソンソンII』に至っては、ドンづまりの27日発売だ。にもかかわらず、この地位を占めたということは、月後半の売り上げがスゴかったということである。事実、最終週のデータでは、『ドラスピ』『スペハリ』の影が薄いこと薄いこと……。次号では後2者のランクダウンの可能性が高いと思われる。

一方、その他のチャート入りソフトだが、CDロムソフト2本を含めた3本が昨年末発売、『カトケン』『戦国麻雀』といった根強いソフトが3本と、対照的なとり合わせになっている。

さて次号の1位は『ドラスピ』か『スペハリ』か『ソンソンII』か、あるいは新作の中でも2月8日と発売日がチャートの期日的に有利な『ビジランテ』か!?




⬅キャラはかわいいのに、ハンパじゃない難度の高さ。

## 期待の新作ベスト3

| 順位 | 前回 | 得点 | ソフト名 | メーカー名 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | 433 | 天外魔境(CDロム) | ハドソン |
| 2 | 2 | 318 | ダンジョンエクスプローラー | ハドソン |
| 3 | 3 | 205 | ワンダーモモ | ナムコ |

3月1日以降発売のソフトの前評判を発表!! とはいうものの、実は前月とまったくの同順位。で、今回は3位以下のソフトを紹介しよう。

4位は『ダライアス』198ポイント、5位に『コブラ（CDロム）』178ポイント、以下『アウトライブ』『凄ノ王伝説』『改造町人シュビビンマン』と続いている。

急きょ発売が決まったタイトーのアーケード大ヒット作『究極タイガー』は、集計がまにあわず、正確な数字はないが、かなり評判は高いと思われる。

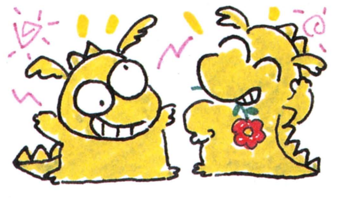


⬅全ぼうが明らかになり、期待度急上昇の『凄ノ王伝説』。

●調査協力店　キデイランド原宿店、キデイランド立川店、博品館TOY PARK（以上、東京）、ハローマック各店舗（仙台、勝田、千葉、横浜）、ペリカン(大阪)、高知大丸(高知)

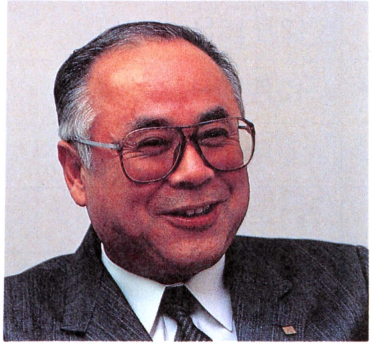
# SOFT HOUSE INFORMATION

ソフトハウス　インフォメーション



## クレクレタコラ――タイトーの巻

### 第1回は『究極タイガー』のタイトーだ!!



➡今回の取材に気持ちよく応じてくれた松高部長。今後の展望についていろいろ語ってくださった。

**ソフトハウスにおしかけて、「情報、クレ」「プレゼント、クレ」、何でもクレクレ“クレクレタコラ”のコーナーが今月からはじまるぞ!!　今回はタイトーに“クレクレタコラ”したぞ!!**

参入してほしいメーカーの筆頭に挙げられていたタイトーが参入発表したのはつい先月のことだ。気になる今後の展望について、松高販売第2事業部長と開発室の西角課長に語ってもらった。

「TVゲーム機も第2世代に突入し、新しいハードもたくさん出てきました。新しいメディアには、積極的に取り組んでいきたいですね。ソフトの開発では業務用で培ってきたノウハウを十分に生かし、業務用の移植のみにたよらずPCエンジンオリジナルにも力を入れていきます。PCエンジン用のソフトも年内にかなりのタイトルを予定していますので期待していてください。もちろんCDロムへの展開も考えていきます。」

とのことだ。次回作『忍者ウォーリアーズ』の情報(26ページ)と、次ページの戦利品を得て、第1回めから大満足のクレクレタコラであった。




⬆次回作『忍者ウォーリアーズ』。開発室に潜入して、PCエンジン版の画面を激写!!



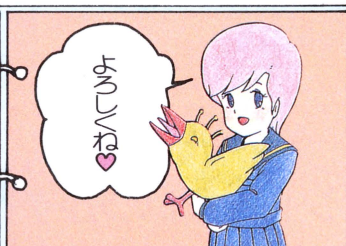
⬆開発室の西角課長。次回作の開発のあい間をぬって取材にかけつけてくださった。

### ビッグ・クラブ

『ロックオン』の開発進行は計画どおりといったところで、着々と完成に近づいています。期待してください。よりいっそうパワーアップするため、スタッフを募集中。詳細は電話で。(担当／大久保)

### 日本物産(ニチブツ)

『麻雀刺客』は業務用から内容を一新！　麻雀を知っている人なら老若男女、誰でも楽しめる画期的な健全(?!)ソフトとして開発中!!　もちろん“ももこ”ちゃんも登場するよ！　(担当／三浦)




### メサイヤ(NCS)

『モトローダー』買ってくれたみなさま、楽しんでくれていますか。次は、喋って飛んで回れるコミカルACTの『改造町人シュビビンマン』が登場します。ヨロシクね。(担当／花城)

### データイースト

家や会社のすぐソバに、新しいお店などを“発見”してビックリすることがよくあります。そのうちに、それらをまとめて本にします。タイトルは“ハッケン伝”……。(担当／沈黙のタケ)

### NECアベニュー

ここしばらく新作の発売予定がないNECアベニューですがけっして遊んでいるわけではありません。みなさんにお届けする「感動」づくりにスタッフ一同がんばってま～す。(担当／多部田)

### ナグザット

今、次回作『ナグザットオープン』をやってる最中なんです。次は自慢の16番ホール。ウォーターバンカーが私を呼んでいる。ここは右の林にひとまず打って…。早く見たいでしょ？(担当／まかお)

### パック・イン・ビデオ

パック・イン・ビデオ初のPCエンジンソフトが3月に2本出ます。深海STGの『DEEP BLUE』とF1レーシングゲームの『F-1パイロット』です。よろしくね。(担当／木枝)

### ビクター音産

ついに『死霊戦線』が完成したのだ。それはACTとAVGを合体させてPCエンジンならではの仕上がりにしたゲーム。この空前のホラーAVGもあと少しでキミのもとへ…。(担当／南)



### アスク講談社

『ネクロスの要塞』PCエンジン版は、RPGのプロたちが練りに練ったオリジナル・ストーリー。みなさんもネクロスを題材にして、自分だけのシナリオを作ってみてはいかが!?(担当／浅川)

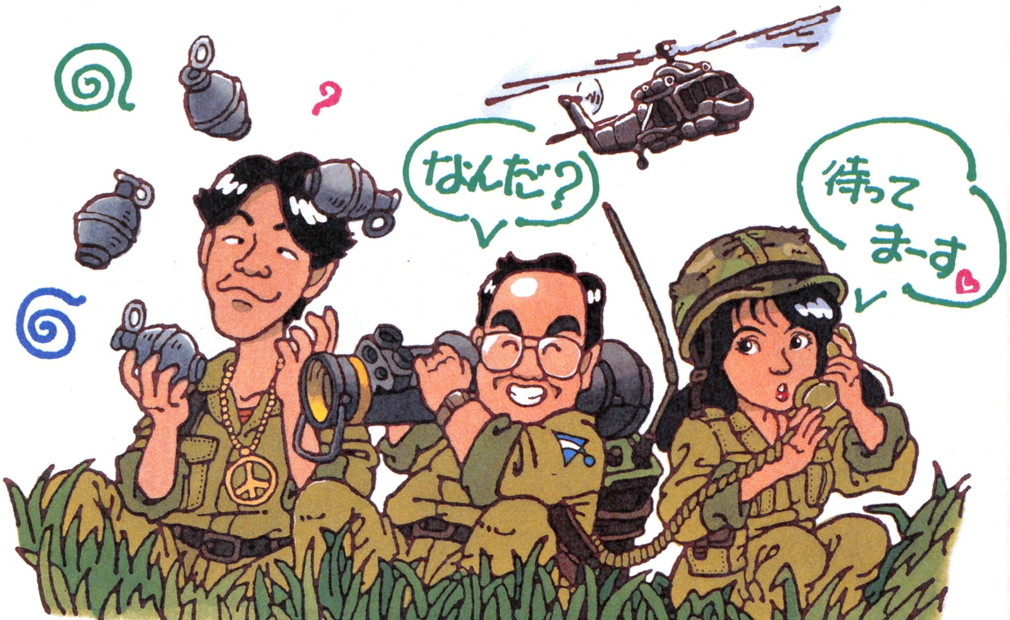
### ハドソン

みんな『ネクタリス』がんばってるかな？　いよいよ3月は『ダンジョン』『コブラ』とでるんだけど、どちらもビジュアル、サウンド、内容、どれをとってもハイパーグレードだぜ!!(担当／北出)

　イラスト／河原靖子

# みなさん こんにちは タイトーでーす。

私たちは、4月2日に新宿ルミネで楽しいイベントを企画しています。参加希望者は3月15日までに下記にハガキを送って応募してね。






〒102　東京都千代田区平河町2－5－3　03－222－4811

## クレクレタコラの戦利品(せんりひん)

### 『究極(きゅうきょく)タイガー』テレカ




5名(めい)

"タイトー"からのプレゼント第1弾(だいいちだん)は、『究極(きゅうきょく)タイガー』のテレホンカードだ!! カッコいいぞ!!

### 『究極(きゅうきょく)』裏(うら)ワザテープ




10名(めい)

これさえあればキミも『究極(きゅうきょく)タイガー』博士(はかせ)になれるというメーカー直伝(じきでん)裏(うら)ワザテープだ!!

プレゼントの希望者(きぼうしゃ)は、ハガキにプレゼント名を明記(めいき)して、"〒102 東京都千代田区九段南(とうきょうとちよだくくだんみなみ)4-7-16市ケ谷(いちがや)KTビル4F ㊙PCエンジン編集部(へんしゅうぶ)「タイトープレゼント」係(がかり)"まで。

＊プレゼントの発送(はっそう)は、ソフトの発売後(はつばいご)になります。

## アイレム

みなさん! お元気(げんき)ですかぁ〜。『ビジランテ』に続(つづ)くアイレムの自信作(じしんさく)!! もうすぐお知らせすることができますので、みなさん楽(たの)しみに待っていてくださいね。(担当(たんとう)/吉岡)



## マイクロキャビン

お待たせしております!『めぞん一刻(いっこく)』ですが、がんばって開発(かいはつ)しておりますのでもうしばらく待っててね。あ〜、待ちどおしいのはポカポカの春(はる)と『めぞん一刻(いっこく)』だね。(担当(たんとう)/大津)

## サリオ

こんにちは!『大地(だいち)くんクライシス』の画面(がめん)が見れるようになりました。今(いま)までにない異色(いしょく)のゲームなので、どんどん紹介(しょうかい)していくつもりです。みなさんもう少し待っていてネ!! (担当(たんとう)/マルサ)

## フェイス

地球征服(ちきゅうせいふく)をたくらむDr.(ドン)ノズミーの野望(やぼう)を打ち砕(くだ)くため、サイバークロスが立ち上がった…。第2弾(だん)の『サイバークロス』もほぼ完成(かんせい)し、発売(はつばい)を待つのみ!! みなさんお楽(たの)しみに。(担当(たんとう)/大野)

## エイコム

現在(げんざい)バスケットのゲームを開発(かいはつ)中です。アメリカンコミック調(ちょう)のデフォルメタッチのキャラが、コート狭(せま)しと走り回る!! 豪快(ごうかい)なダンクシュート場面(ばめん)もあります。お楽(たの)しみに。(担当(たんとう)/竹森)

## アスミック

PCエンジン第1作(だいいっさく)は忍者(にんじゃ)ACTの『忍(しのび)』です。ときどき「しのぶ」と読んでしまう人(ひと)がいて、耐(た)える女性(じょせい)を想像(そうぞう)してしまいますが、「にん」と読み間違(まちが)えるヤツよりはいいと思います。(担当(たんとう)/金子)

## ビデオシステム

『わいわい麻雀(マージャン)』どうぞよろしく!! 楽(たの)しんでください。(担当(たんとう)/西川)

## 日本(にほん)テレネット

突然(とつぜん)ですが、発売元(はつばいもと)が日本(にほん)テレネットになりましたので案内(あんない)はこちらの社名(しゃめい)になりました。現在(げんざい)CDロムの開発(かいはつ)を超特急(ちょうとっきゅう)で進めています。ご期待(きたい)ください。早(はや)くも徹夜(てつや)の連続(れんぞく)…ヒェー!(担当(たんとう)/森山)

## ナムコ

『ワンダーモモ』の洋服(ようふく)の中身(なかみ)はいったいどういう風(ふう)になっているんだろうか!? そのことを考(かんが)えると、ぼくはおちおち会社(かいしゃ)で眠(ねむ)ることもできません。(担当(たんとう)/がんのすけ)

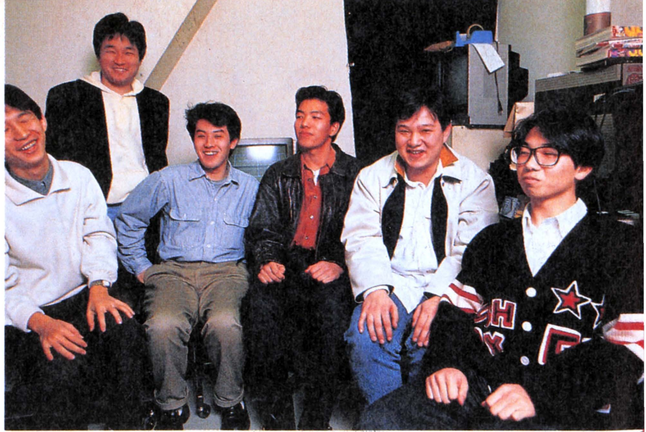



## サン電子(でんし)

『弁慶(べんけい)』も戦闘(せんとう)シーンが入(はい)り、ゲームらしくなった。しかし登場人物(とうじょうじんぶつ)が350余名(よめい)の『弁慶(べんけい)』では、開発者(かいはつしゃ)は「フラグの嵐(あらし)」との戦いが始まる。おーい、早(はや)く仕上(しあ)げろよ!! ビシビシッ!! (担当(たんとう)/江口)

決戦!! プロテニスワールドコート 第4回

# ヤル気まんまんテニスで勝負！



ヤル気まんまんテニスで勝負！ 略してヤルまん。ちょっとアブなかったかな？ やっぱ"まんテニ"、これでいこう！

## 無敵の(勝)チーム、今回も連戦連勝！

### ダブルス 挑戦者 ハッピー＆ブルー



➡ヒマさえあれば、相棒の神谷とつるんで、悪い遊びをしてるとか。

山根克仁(21)



➡在学中の拓殖大学ではナンバー1の腕前だとか、えどまえだとか。

神谷太也(21)

ダブルスの挑戦者は、ハッピー神谷とブルー山根のハッピー＆ブルーチーム。対する(勝)チームは、ローラ高野とビート剛のコンビ。

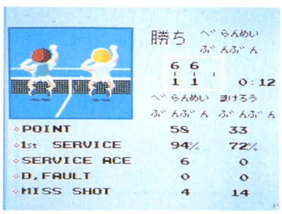
(勝)チームのサービスで試合開始。第1ゲーム、第2ゲームとお互いにサービスをキープ。しかし、第3ゲームから(勝)チームは相手につけ入るスキをあたえず、第1セットは6－1で(勝)の圧勝！ はじめは余裕たっぷり、自信まんまんだった2人も、第2セットに入ると、顔面はひきつり、無口になってしまう。結局6－1、6－1で(勝)チームのストレート勝ち。ハッピー＆ブルーの惨敗に終わった。



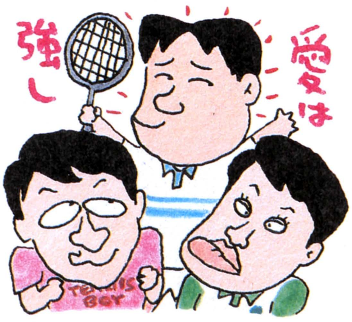
⬅試合前、正々堂々と戦うことを誓い合う4人。



⬅余裕の高野、剛コンビ。ひきつる笑いの神谷と山根。




⬅試合時間は12分。あっさり勝ってしまった(勝)チーム。




ローラ高野（べらんめい） 6－1 神谷太也（まけろう）

ビート剛（ぶんぶん） 6－1 山根克仁（ぶんぶん）

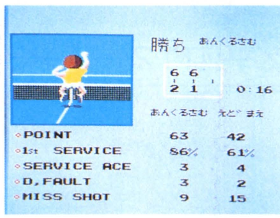
### シングルス 挑戦者



➡今春、めでたく大学に合格した松田。

松田 修(18)

(勝)代表はすぺしゃる今村。ここのところ、今村はシングルス連勝記録を更新中。平成元年に入ってからは1試合も負けていない。一方、挑戦者の松田もいまだかつて負けたことがないという強者だ。




➡受験勉強のため、ちょっとウデがなまってたのか!?



⬆くだらないギャグを連発して気をそらせようとする今村。



⬅試合終了。最後まであがりっぱなしの松田。

今村のサービスで始まった第1セット。いきなり今村は4ゲームを連取して勢いにのり6－2。第2セットも危なげない試合を見せ6－1できめ、快勝した。松田は緊張してたせいか、自分のプレイができず、敗れた。

すぺしゃる今村（あんくるさむ） 6－2 6－1 松田 修（えどまえ）

### ガッツあふれる挑戦者求む!!

オレは絶対、勝つ自信があるぜってヤツは、今すぐハガキに住所・氏名・年齢・電話番号・簡単なコメントをハガキに書いて、右のあて先まで送ってくれ！ (勝)の達人に勝ったら、好きなPCエンジンのソフトを1本プレゼント。対戦はシングルスでもダブルスでもOKだ。次回からは毎月4～5名を受けてたつから、読者諸君もしっかりウデをきたえとけよ！

〈あて先〉〒102東京都千代田区九段南4－7－16市ケ谷KTビル4F (勝)PCエンジン「ヤル気まんまんテニスで勝負！」係

がぶり寄り読者ページ

# どすこいかん

## ウラ相撲4月場所




## 仕切るのはご存じウラ力士

個性豊かな6人のウラ相撲力士たちが、ぶっちぎりのパワーで仕切る異色の読者コーナー。各力士に対する人気投票も着々と集計が始まり、いつもはナマイキなウラ力士たちも気が気じゃない様子。人気商売だもんな。キミも好きな力士に1票を投じて、ひいき力士の面目を保たせてやろうぜ!

| 人気投票中間発表 | |
|---|---|
| 1位 | 西大関けつ潮 |
| 2位 | しきもりお羽黒 |
| 3位 | 東大関北豚佑 |
| 4位 | 西横綱オーノー国 |
| 5位 | 東横綱千代のウルフ |
| 6位 | 東張出大関こにくら錦 |

## 意欲的な作品がめじろおし

# カットランダム

**300MAC**

しきもりお羽黒



プリプリ！　賢明な読者なら、どうしてオレが機嫌が悪いかわかるだろ。おうよ、けつ潮ごときにトップの人気をさらわれちまったからだ。最終発表までにはまだ時間があるから、みんな応援を頼んだぞ。

ところで、今月も14名が入選を果たしたが、中でも岡田姉弟は、ハガキの上半分を弟、下半分を姉が描いてきた。うるわしい姉弟愛に負けたぜ。



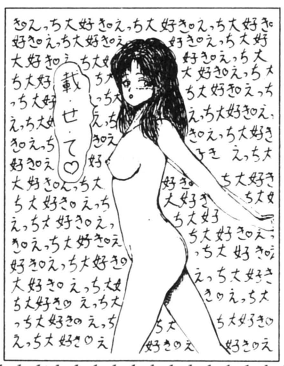

◀青森県・川村豊




◀兵庫県・打倒ピッコロ




◀千葉県・小松恭太




◀島根県・げりピー




▲滋賀県・伊藤剛志




▲岐阜県・井上かずみ




▲愛媛県・井上総成




▲埼玉県・高梨栄也




▲愛知県・小沢正樹




▲青森県・岡田姉弟




▲大阪府・別府潤一

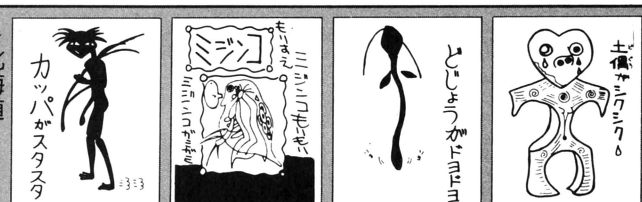



▲福島県・阿久津修司




▲徳島県・栗本剛幸

▶北海道　焼肉バンバン




## 流行れば楽しいユニーク言葉集

# ウラ辞苑

**200MAC**

しきもりお羽黒



新しい言葉の辞書をつくり、かの偉大なる金田一春彦センセに対抗するコーナーだ。シャレてて気のきいた言葉、待っているぜ！　ふざけた言葉も歓迎するぞ。

「けつマブ」

後ろ姿はかわいいくせに、前に回って見ると、どえらいブスの子。　（福岡県・魔名ケ島）

**いるんだよなあ、そういうの。オレたちはそんな子を「バックシャン」と呼んでたぞ。**

「笑泣同（しょうきゅうどう）」

笑った顔と、泣いた顔が同じように見える工藤静香タイプの女の子。転じて、心をつかみにくい女の子のこと。　（大阪府・ＸＹＺ）

**さては女の子にフラれたな。**

「林家（はやしや）」

いつもウケをねらっているやつのこと。

（千葉県・斎藤功一）

**「三遊亭」や「柳家」というより、そういうやつは「林家」が一番ピッタリくるなあ。**

「４月４日＝オカマの日」

３月３日が女の子の日、５月５日が男の子の日なので、間をとって４月４日はオカマの日です。　（千葉県・センセコ）

**これは昔から言われてますな。**

「秘書」

他人の罪をかわりに引き受けること。

（愛知県・山口美都璃）

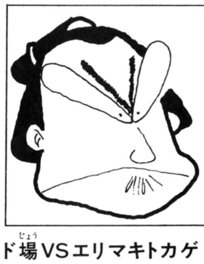
**子供だってリクルート問題には怒ってるぞ！**

## 常識では考えられない対戦！

# こじつけ一本勝負!!

200MAC

千代のウルフ



オレに似て、みんなもなかなか勝負に対する厳しさがでてきたようだ。だけど、オレを本気で満足させるには今一歩だぞ。どすこい、どすこい！




**男の子VS女の子**

勝負は予想通りの白熱した展開をみせ、両者一歩も譲らない。そろそろ水入りかと思われた瞬間、男の子が一瞬のスキをついて、女の子を下した。試合後のインタビューで勝因を聞かれた男の子は「タマタマついていたから」と答えました。　（埼玉県・毒名希望）

**やっぱし男が最後に勝つ！　だけどいったいぜんたい何の試合をやったんだ？**

**歯医者さんVSそこらへんの人**

歯医者さんはそもそも自分の職業がはいしゃ（敗者）なので、そこらへんの人の勝ち。

（東京都・勝手につけて）

**敗者ったってあの人たちは、経済的には勝者だからなあ…。**

**ベンツVSポルシェ**

ポルシェのほうが最初は速かったが、途中でベンツからヤっちゃんが出てきてポルシェの運転手を殴り、ベンツが勝った。

（大阪府・XYZ）

**ベンツのオーナーにもヤっちゃんは多いが黒のクラウンにはもっと多いぞ。要注意だ！**

**ビリヤード場VSエリマキトカゲ**

戦前の予想では、最近バタバタつぶれ青息吐息のビリヤード場が不利だといわれたが、戦う前にエリマキトカゲの姿はなかったのでビリヤード場の不戦勝。

（北海道・ガメル連邦のバカなフール）

**日本に連れてこられた多くのエリマキトカゲくんたち、いったいどこに行ったんだ！**

**ジョイナー VSベン・ジョンソン**

ジョンソンはやらしいので、ジョイナーの色っぽいお尻に見とれ、後ろについて走るのでジョイナーの勝ち。（愛知県・鎌田弘之）

**鎌田もジョイナーの尻の魅力に参ったひとりだな。（実はオレもそうなんだ…）**

**扇風機VSうちわ**

４枚羽根の扇風機に、４枚のうちわが結束して挑戦した。最初は互角の風力を示していたが、疲れ始めたうちわが、うちわもめを始めたのでマイペースの扇風機が勝った。

（奈良県・よたろう）

**なにごともマイペースが、最後はいちばん強いんだ。**

## ちょっとカワイソなボクたち

# 夜霧のイマイチボーイ

200MAC

けつ潮



みんなのおかげで人気は今のところトップ。ごきげんさ。どうもありがとう。さて、今月は5人のイマイチボーイをご紹介。楽しく読んでね。

友人のTは担任の先生のことを「おかあさん」と呼んでしまったので、隠し子と呼ばれるはめになった。　（大阪府・匿名希望）

**その担任の先生って、カゼ薬のCMに出てくる秋吉久美子みたいな人だったんじゃないの？**

わが竹馬の友U氏は『戦国麻雀』では非常に弱いのに、寝言だけはやたらすごい。「リーチ１発ドラドラ！　やった満貫や」やもんな。（岐阜県・炎のコジマ）

**夢の中だけでも勝たせてあげて。**

転校して、野球部に入ったオレは、監督さんに「趣味は何か」と聞かれたのに、「守備は何か」と聞かれたと思って「補欠でした」と答え、みんなの前で大恥をかいた。

（埼玉県・マウロ）

**レギュラーめざしてガンバ！**

小学校の頃の友だちのSくんはお金を貯めるといって、新聞配達を始めたのはいいが、すぐに肺炎にかかってしまい、結局親に治療費の負担をかけてしまった。

（大阪府・XYZ）

**XYZくんは今月、大活躍だね。**

小学校の頃、背が高くてジャンボのあだ名をもらっていたHは、中学に入るとすぐに成長が止まってしまい、やがてクラスの平均よりも小さくなった。みんなはいつのまにか、ジャンボのあだ名でHのことを呼ばなくなった。

（広島県・機動刑事ジバン）

**身長はね、25歳くらいまではわからない。またいつの日かHくんはジャンボと呼ばれるかも。**

**みんな、おたより待ってるよ。**

# ミス♥金星（きんぼし）
700MAC

## 弟がでてみたらと言ったので思い切って応募してみました

### 清水麻美ちゃん♡



いちおう、弟のスイセンなんですけど、ちょっとテレくさいです。今、カゼをひいていてとてもしんどいです。こにくら錦さんもカゼなどお召しにならないように気をつけてくださいね。なお、サイズは身長162㎝、体重44kg、ウエスト54㎝。BとHはナイショです。　（兵庫県・清水麻美）

ケチケチ、全部教えてヨ。

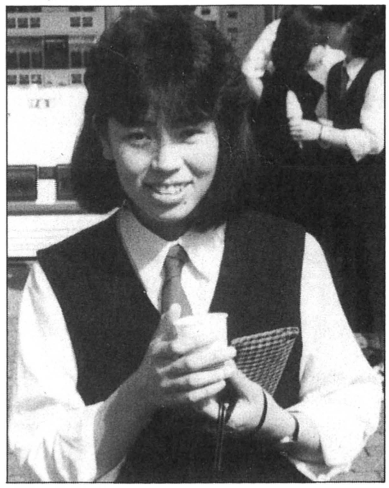
こにくら錦



またまたまばゆい女の子2名をプレゼント。日本にはカワイイ女の子って、たくさんいるんだなあ。外人力士のオレは、写真を見ながら毎回ホレまくっているヨ。

## 高校時代、縁あって彼女と交際できたことは一生の思い出です

### 佐野あかねちゃん♡



この写真は高校時代のぼくの恋人です。彼女は学校一の人気者だったのですが、縁あってお付き合いさせていただくことができました。卒業後、それぞれの道に進んでしまい、残念ながら別れてしまいました。ぼくの星だった彼女をぜひ、載せてください。

（東京都・綿貫政治）

いい思い出がたくさんありそうだナ。

※ミス金星のコーナーでは、自薦他薦を問わずカワユイ女の子を大募集している。元来相撲取って人種は、きれいな女の子には目がないから、担当のこにくら錦をはじめ、いつもみんな、写真が送られてくるたびに胸を高鳴らせているんだぞ。応募のきまりとして100字程度のコメントを添えてほしい。水着写真だったら、大奮発して1000MAC進呈するぜ!! なお、必ず女の子の承諾を得てから送ってくれよ！

---

## どすこいが誇るアブノーマル写真館

# おどろき！生写真（なまじゃしん）
500MAC

北豚佑



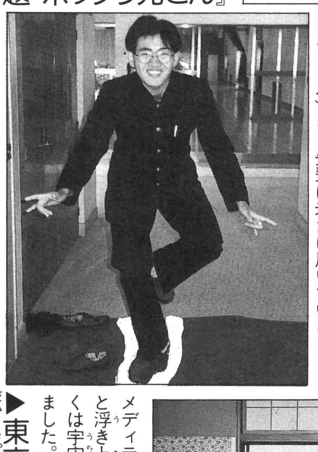
ヘンタイの（自分で言うな）アタシにしか仕切れないのが、この「おどろき生写真」のコーナー。今月もアタシと同類の（勝手に決めるな）あぶないボーイたちが、たくさんのあやしい写真を送ってくれて、感謝しているわ。なかでも清水チャンの作品にはアタシ、パンティーまわしがずり落ちるくらいに感激しちゃった。この薬局のご主人、薬の問屋さんが持ってきた人形を、律義にも全部店の前に並べているんだってね。ふつうはトイレットペーパーとか置いて、少しでも売上を稼ごうとするのにね。このご主人、タダもんじゃないと思うわ。なお、作品はできるだけ白黒写真でね。

▶東京都・穂原俊二
題『悪魔のドクドクゼリー男』



アブラ症が進んで、とうとう顔面からゼリー状のブツブツが吹き出てきた。彼はどうなるんだあ。

▼徳島県・とろろいも
題『ポックリ兄さん』



かれこれ十数年も前に流行ったポックリ（ロンドンスリッパ）を、先輩は未だに履いている！

◀東京都・岡田直子
題『チャックを開けた色男』



右端の男の子に注目。女の子を3人連れてすました顔してるんだけど、うっかりチャックが開いててドジっちゃってるわね。



▲埼玉県・清水俊博
題『律義な薬局屋さん』

ケロヨンが特に重いのです、とご主人。

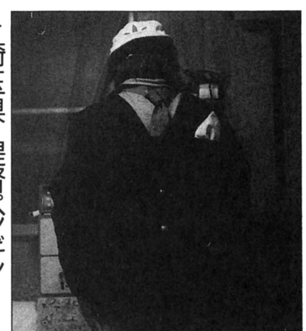
▶東京都・谷口篤士
題『重力を破る！』

メディテーションの最中、なんと浮き上がってしまった！　ぼくは宇宙飛行士の気分を満喫しました。



▶埼玉県・提督ペンギン
題『オレはペンギン』

人間のみなさん、ぼくの正体はなんと鳩胸のペンギンだったのです。珍種だからっていじめたりしないでね。動物愛護！



## ふざけた野郎をたたけ

# ナマイキじゃん! 200MAC

けつ潮



新コーナーにもかかわらず、たくさんのおたよりが寄せられた『ナマイキじゃん』。ぼくとしてもこれが2つめの仕切りとなり、とてもシアワセ気分だよ。さあて、ナマイキなやつを料理しちゃおうかな!

クラスのTは美人の姉さんが2人もいるくせに、女神様と崇拝されているC組のK子とキスしました。ゆるさん!（富山県・テラノドン）
**姉さんのくちびるを、キミが奪っちゃえ?**

弟はぼくのことを「ケイイチ!」と呼び捨てにします。ムカツクぜ。（秋田県・佐藤圭一）
**せめて「ケイイチどん」と呼ばせたいよね。**

近所の中学生のSは、女ものののシャレた腕時計をして気取っている。（大分県・田原昌俊）
**キミもシャネルのスカーフを巻いて対抗だ。**

## こんな発明みたことない

# あれば便利な珍発明 200MAC

北豚佑



アタシ、この頃の若い人は想像力なんてからっきしないんじゃないの、なんて思ってたけど、そんなことなかったわね。おもしろい発明がたんと届いたんだもの。すばらしい想像力にキッスを贈るわ♡

**〈はだか電球〉**
いい女のはだかのかたちをした電球です。これを机のスタンドにとりつけたら、ガゼン勉強もはかどるはずだ!（東京都・野村幸夫）
**素敵! アタシ、渡辺謙の電球がほしいわ♡**

**〈ビデオ人生マシーン〉**
失敗した、と思っても巻き戻せばまた人生がやり直せるのだ。楽しかった思い出も、また巻き戻せば何度でも楽しめる。早送りで未来のお嫁さんにも会えるぞ。（京都府・池上秀人）
**「ドラえもん」じゃないんだぞ!**




## 元天才横綱お羽黒センセのわがまま人生相談

# 俺に聞くな!! 250MAC

しきもりお羽黒



好きな子に告白したいけど勇気がない。どうすりゃいい。なんてしゃらくせえたよりが山ほど舞い込んでくる。んなもの、アタックしろ! 成功すれば拾いもの、失敗したっていい勉強になるし、いい思い出になる。稽古のつもりでドンとぶつかれよ。相撲と同じで転がされてうまくなるんだ、恋愛もな。

**Q** ぼくは中学2年生です。学校から帰ったらとるものもとりあえず、すぐに布団にもぐって、お羽黒センセの想像どおりのことをしています。エッチな行為にひたってばかりいるぼくは異常でしょうか。また、ちょっとセーブしないとバカになるとものの本に書いてあったけどほんと?（京都府・匿名希望S）

**A** 中学2年かあ。学校の音楽の先生や、クラスの金星のことを走馬灯のように思い巡らせながら、そういう行為におぼれているキミの姿が頭に浮かんでくるぞ。結論から言えば、バカにはならないと思う。それでバカになるんだったら、オーノー国なんて大バカになっているはずだからな。むしろサッパリして勉強に弾みがつくんじゃないか。ドストエフスキーは小説を書く前の準備体操に、それをやってたくらいだからな。だけど学校から帰ってすぐにやらなくったって、いいだろう。それじゃあ猿と同じだ。教科と教科の勉強の合間にやるとか、規律をもって人間らしく楽しもう。

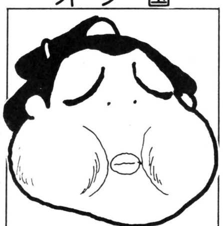
**Q** 姉のことが心配だ。姉は小さい頃、トラとライオンの区別がつかず、ライオンのメスがトラだと勘違いしていた。最近でもトドとアシカの区別ができない。こんなんでお嫁にいけるのだろうか。（福岡県・小川鉄也）

**A** 世の中には区別のつけにくいものは多い。真野響子と真野あずさ、若花田と貴花田、宗茂と猛。どっちがどっちだか、未だにオレはわからんぞ。人間の識別だってかように難しいのに、動物の区別がつかないくらいどうってことないだろ。最低、目薬とイチジク浣腸の違いが把握できればお嫁にいけるぜ。お姉さんにそう言って安心させてあげよう。

# おたよりコーナー

250MAC

オーノー国



## ノーマル編

修学旅行で東京に行ったとき、友人とハーゲンダッツに入った。友人は店員さんに、「トッピングは何になさいますか？」と聞かれて、少しうろたえていた。そしてしばらくたってから「筋肉増強剤にしてください！」と答えた。ぼかあ恥ずかしかった。

（北海道・いかす）

**トッピングって意味知らなかったから、テレ隠しにダジャレを言ったんだね。**

専門学校に進学を決めたので、どこがいいか先生に相談したところ、「この学校にしろ」とコンピューターの専門学校を推薦してくれた。パンフには、男女が楽しそうにコンピューターをいじっている写真が載っていたので即決した。そして入学。な、なんと男女は別々のクラスだったのだ。おまけに期待の女は、男の10分の1もいなかった…。

（大阪府・山本光浩）

**入ったものはもう、しようがないから、10分の1に賭けるしかないよ。がんばれ！**

ぼくは、ウラ力士の中でもオーノー国がいっとう気に入った。誠実でやさしい人柄がしのばれます。ぼくはオモテの相撲は好きじゃないけど、このウラ相撲は大好きになったよ。（埼玉県・MAX）

**ヨイショでもうれしいな。だけどオモテの相撲も好きになって。**

ぼくの母は、毎朝ポンキッキ体操をやって健康を維持している。

（茨城県・七味とうがらし）

**頭の中も柔軟になっていいかもしれないね。**

**みんなはあぶないおたよりが好きみたい。実はこう見えても、ぼくも好きなんだなー。ってわけで「もっとあぶない編」ができたよ。**

## あぶない編

先日、カツアゲにあった。オレはケンカは弱いが、足には自信があるので逃げた。しかし、相手はバイクで追いかけてくる。あっという間に追いつかれた。ちょうど狭い路地があったので逃げ込んだ。すると強引に路地の中までバイクで入ってくる。もうだめだと思ったら、路地はあまりにも狭かったので、相手はバイクをあちこちにぶつけ、スピードも鈍った。どうにかそれで逃げられたよ。ふーっ、ヘビのようにしつこい不良だったぜ。（千葉県・旭）

**ジャッキー・チェンの映画みたいに、すごいチェイスが繰り広げられたんだね。**

公園のトイレのトイレットペーパーがなくなっていたので、ぼくは代用に枯れ葉を10枚置いておいた。しばらく見ていると、30歳くらいのオジサンが入った。出てきたときは、スッキリした顔をしていた。トイレをのぞくと、枯れ葉が6枚なくなっていた。だからまた4枚足して、その日は家に帰った。いいことすると気持ちがいいなあ。

（兵庫県・ドラスピ命）

**できるだけきれいで柔らかい葉っぱを置いてあげてね。**

みんなで『ねるとん紅鯨団』のマネをした。オレの番がきて、好きなコの前に立ち、テレビのやるとおり、「お願いします」をすると、横から「チョット待った」が入った。結局彼女は、オレより待ったをかけたやつを選んだんだ。ミジメだったよ…。

（和歌山県・無想転生）

**今度は『パジャマパーティー』ごっこ、やればあ。**

## ショック！もっとあぶない編

先日、女子バレー部の部室が何者かによって荒らされ、キャプテンのブルマーが盗まれた。数日後、学校付近の溝の中で、そのブルマーはビックリマンチョコの空き袋と一緒に発見された。調べるとマタのところが鋭利な刃物でプシュッと切り裂かれていて、犯行の異常性が認められた。先生たちは緊急職員会議を開き犯人の割り出しにやっきとなったが、なんら手がかりはつかめないまま、事件は迷宮入りとなった。ところがぼくは犯人を知っている！　犯人はとなりのクラスのUなんです。でも仕返しが怖いのでチクれない。（福岡県・匿名希望）

**それはゆゆしき事件じゃないか！　キミは勇気を出して彼に告白させよう。**

ぼくの家の近くに、古いほら穴がある。暗く不気味で恐ろしそうだったので、近づいたことはなかった。だけど友人が「宝物があるかも」と言うので、勇気を出して探険することにした。ほら穴は暗く長かった。行っても行っても奥が深い。もう引き返そうと思った矢先、ライトが何かを照らした。「やった！」と思って手にとってみると、それはエッチな本だった。誰だよ、わざわざあんなトコにエロ本を捨てるやつは！　（島根県・勉強）

**キミのお父さんかもしれないよ。**

親戚の家に(勝)PCエンジンを持っていき、そこで読もうとしたら、小学校2年生の従姉妹が表紙のキューピーちゃんに似た絵を指して「オチ○チ○がついてるう～」とはしゃぎだし、ぼくはどうしようかと思ったよ。（静岡県・本気貝名）

**あれ、なかなか好評なんだよ。「かわいいだろ」って言ってあげてくれない？**



# キミの参加を待ってるぜ

ウラ力士と一緒に遊べるのは、どすこいサロンだけ。人気もうなぎのぼりで、各力士は連日ハガキの整理に追われ、うれしい悲鳴をあげている。まだおたよりを出したことのないキミも、ぜひ参加してくれ。作品が掲載されると、各コーナーに表示してある点数のMACカードが送られるから、おたよりの出しがいもあるよね。また、入選者の実力は、右の番付に発表されるから、これもお楽しみのひとつ。さらに連続入選を繰り返していくと、お羽黒センセによって名誉あるシコ名をつけてもらえるんだ。パワーあふれるキミの力作を期待しているよ。なお、まだ勝手にシコ名をつけている人がいるけどそれは違反だ。ペンネームでもできるだけ控えたほうが入選しやすいぞ。

**あて先**
〒102 東京都千代田区九段南
4-7-16 市ヶ谷KTビル
㈱PCエンジン編集部
どすこいサロン○○コーナー

## 4月場所読者番付

| 番付 | 西 | 番付 | 東 |
|---|---|---|---|
| 横綱 | 清水麻美 | 横綱 | 清水俊博 |
| 大関 | 岡田姉弟 | 大関 | XYZ |
| 関脇 | 小沢正樹 | 関脇 | 綿貫政治 |
| 小結 | 匿名希望S | 小結 | 旭 |
| 平幕 | 魔名ヶ島 | 平幕 | 夢想転生 |
| 十両 | 本気貝名 | 十両 | 岡田直子 |
| 幕下 | 鎌田弘之 | 幕下 | げりピー |
| 三段目 | 斎藤功一 | 三段目 | 小川鉄也 |

## またまた新コーナーが！

できるだけ多くの人に参加してもらいたくて、またまた新コーナーを2つ企画したぞ。新コーナーはわりと入選を果たしやすいので、まだ入選したことのない人や、これから参加する人にはねらい目だよ。

### ●やったぜ初体験 400MAC

初めてのひとり旅、初めてプレイしたおもしろいスポーツ。もちろんときめきのファーストA体験など、キミが感激したいろんな初体験を克明につづってほしい。何でもものごとに最初に触れたときは胸がキュンとする。そんな気持ちの伝わるおたよりを！

### ●有名人改造手術 200MAC

工藤静香に大きく遅れをとった"元うしろ髪"のメンバー・生稲晃子。原因はきれいすぎる顔のようだ。そこで巨人・桑田のほくろを切り取り、生稲のあごにつけてやれば、南野陽子ばりに人気がでてくるかも。なんて具合に改造手術をして遊ぶコーナーだ。

# 謎仮面力士の番付占星術（4月）

**西**

| 番付 | 星座 | 基本運 | 恋愛運 |
|---|---|---|---|
| 横綱 | いて座 | これまで果たせなかったことが、嘘のように達成できる強運気だ。チャレンジ！ | 大吉。思いのつのる異性には必ずアタックせよ。思いはきっとかなうはずだ♡ |
| 大関 | やぎ座 | 家の近くでステキなことにぶちあたりそうな予感。散歩をひんぱんにしよう。 | 異性と楽しく過ごせる時期。モテる友だちと行動を共にするのがポイントだ。 |
| 関脇 | さそり座 | 努力がむくわれる時期。最後のもうひとがんばりを続けることがポイント。 | 中吉。ただし、半年以上思いを寄せているコには思いが通じる暗示。アタック！ |
| 小結 | おうし座 | 衝動買いしやすいとき。不必要なお金はあまり持ち歩かないことが賢明だな。 | 幼なじみと愛が芽生える暗示。交際したい相手には連絡をとってみよう。 |
| 平幕 | おとめ座 | 体調をくずしやすいとき。暴飲暴食、夜ふかし、過度のオ○ニーは慎め！ | 不調。特に放課後は、異性にいびられる暗示があるので注意しておこう。 |
| 十両 | しし座 | 物事がぜんぜんうまくいかないとき。ひたすら忍耐で、運気の好転を待て！ | 最悪。すべての異性を敵に回してしまいそうだ。異性の悪口は絶対タブー。 |

**東**

| 番付 | 星座 | 基本運 | 恋愛運 |
|---|---|---|---|
| 横綱 | おひつじ座 | 頭が冴えている時期。ここは勉強に精を出し、成績の大幅アップをねらおうぜ。 | デート運あり。特に隣の席のコを誘えばOKはたやすくもらえる、とでているぞ。 |
| 大関 | かに座 | 親友ができそうな暗示。仲良くしたいコには、できるだけ接近をこころがけよ。 | アタックチャンス♡ ラブレターの直接手渡しが成功をおさめるキメ手だ。 |
| 関脇 | てんびん座 | ケンカにまきこまれやすいとき。トラブルが発生したらすぐその場を離れろ！ | ラブの告白を受けそうだ。気のある異性には、思わせぶりな態度を示そう。 |
| 小結 | みずがめ座 | 困難な問題が多く発生するとき。友情の助けを借りることが一番の解決策に。 | 異性とは衝突から愛の突破口が開けそう。ケンカをふっかけてみるのも手だ。 |
| 平幕 | ふたご座 | 裏切りにあいそうだ。親しい人にも大事な秘密を打ち明けるときはよく考えて。 | 物の貸し借りからラブが生まれる予感。ただしその恋、長続きはしないな。 |
| 十両 | うお座 | イライラしがち。フクれ顔ばかりしてるとクラスの鼻つまみ者になるぞ。 | 異性からシカトされそうだ。異性の前でヘタな冗談やエッチな話は禁物！ |




## 番付の見方

運勢のいい順番に、キミたちの星座が横綱から十両まで並んでいる。自分の星座がどういう運気にあるかを知りこのひと月を適切に過ごそう。

おひつじ座 3/21〜4/20　てんびん座 9/23〜10/23
おうし座 4/21〜5/21　さそり座 10/24〜11/22
ふたご座 5/22〜6/21　いて座 11/23〜12/21
かに座 6/22〜7/22　やぎ座 12/22〜1/20
しし座 7/23〜8/22　みずがめ座 1/21〜2/18
おとめ座 8/23〜9/22　うお座 2/19〜3/20

トクする情報がいっぱい！

# インフォメーション

今回も、イベントや新製品などの情報が満載だぜ！　どーだ、この幸せモン！

## 『モトローダー』ゲーム大会が開催された！

### 出版5社が参加

1月25日(土)、『モトローダー』のゲーム大会が、NCSで開催された。参加したのは、「㊔PCエンジン」のほか、小学館、日本ソフトバンク、徳間書店、アスキーの計5社。

出版社対抗ということもあって、大いに盛りあがったこの大会、「㊔PCエンジン」からは、ウォルフ中村参加、みごと(？)3位に入賞。賞状と記念品をもらった。ちなみに、1位は小学館だった。

この大会の目的は、各出版社との親睦を深めることのほか、ゲームに対するナマの声を聞きたいというNCSのねらいがあったようだ。

ゲーム大会終了後、参加者たちは六本木にくり出した。そちらの方も大いに盛りあがったとのこと。



➡第7レースまでウォルフ中村が2位をキープしていたが、第8レースでビート剛がリタイア。

## 『聖エルザクルセイダーズ』カセットブックが発売に！

「月刊コンプティーク」に連載された人気小説「聖エルザクルセイダーズ」（作・松枝蔵人、角川文庫）の最新刊がカセットブックで登場！　従来のカセットブックは、原作を脚色してドラマ化したものがほとんどだったけど、この「聖エルザクルセイダーズ　ミホの GW 日記」は、作者・松枝蔵人先生の書き下ろしたオリジナルだ。

聖エルザファンのキミなら、第2巻「激動！」の、恵利ちゃんの編み物日記の中に、ゴールデンウィークに『敵』との戦いがあった……って書いてあったのをおぼえてるよね。その事件の真相がこのカセットブックで明かされるんだ。




作者の松枝先生によれば、「聖エルザという完結した作品の中の、キャラクターや人間関係に魅力を感じてもらえたことがうれしい。このカセットブックは、絵のないアニメとして楽しんでほしい」とのこと。

松枝先生の作品は、聖エルザの第4巻が発売の予定のほか、「ジェラルディン・サーガ」（富士見書房ファンタジア文庫）が大評判。「コンプティーク」に連載中の「パンゲア」も人気だ。

## 「宇宙皇子」テレフォンサービス

### プレゼントの当たるクイズも！

3月11日から公開される、映画「宇宙皇子」（原作・藤川桂介、角川書店）のテレフォンサービスが始まった（声の出演：古谷徹）。期間は1月20日～3月18日までで、内容は4回に分かれている。

第1回：1月20日～2月4日まで
第2回：2月5日～2月18日まで
第3回：2月19日～3月4日まで
第4回：3月5日～3月18日まで

映画の見どころや最新情報の紹介のほか、抽選で100名に宇宙皇子オリジナルテレカなどの豪華賞品の当たるプレゼントクイズも実施。

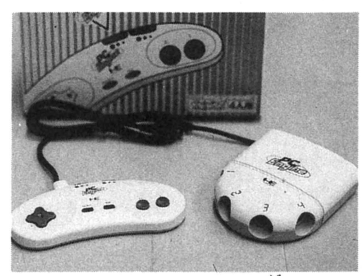
**045（544）9999**

## ユニークなパッド&ジョイスティック

### ―バトルセット―

タップとパッドの新製品「バトルセット」が、『神武伝承』のメーカー、ビッグ・クラブから発売された。写真からもわかるように、丸みのついたユニークなデザインで、使いやすそう。4人まで使用可能なタップと、3段階の連射機能のついたパッドがセットになっている。価格は4,680円。

これまでにも、いろいろなパッドが発売されているけど、自分にあったものを選べば、それだけで実力アップまちがいなしだね。



⬆パッドだけでなく、タップにも丸みがついているのが、いかにもオシャレ！

## 『水晶の王者』用キャラクター情報記入ハガキ

下の記入欄に必要事項をもれなく記入してください。

◎キャラクターの名まえ：カタカナで16文字以内(途中「・」含む)

◎種族(1から5の数字)：1.人間族　2.妖精族　3.ドワーフ族　4.ハーフリング族　5.鬼族

◎信仰する神(1から7の数字)：1.イーヴォ　2.デュール　3.オザン　4.アウル　5.ザリ　6.ガルパニ　7.メディート

◎職業(1から6の数字)：1.戦士　2.魔法使い　3.祭司　4.吟遊詩人　5.商人　6.職人

◎第１〜第３選択肢(0から9の数字)：49ページにのっている行動の選択肢から３つを選ぶ。選ぶ順番は結果に関係しない。

◎運命数(1から9の数字)：あなたの運の強さをあらわす。自由に選ぶ。

◎暗証コード(AからZまでのアルファベット)：あなたが登録されたときに、他人にあなたのキャラクターを使われないための暗証。忘れると困るのでメモしておこう！

すでにキャラクターが登録されてランキング表にのっている人は、種族、信仰する神、職業のかわりに３ケタの登録番号を記入して、自分の暗証コードをまちがいなく記入してください(行動の選択は同じ要領で)。

## キャラクター情報記入欄

キャラクターの名まえ

種族　信仰する神　職業　第1選択肢　第2選択肢　第3選択肢　運命数　暗証コード

すでにキャラクターが登録されている人はランキング表の３ケタの登録番号を記入する。

郵便はがき

102-

おそれいりますが40円切手をはってください。

東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル
角川書店
勝PCエンジン編集部
「新作ソフトプレゼント④」係行

| | |
|---|---|
| 表紙のイラストに対する意見をお聞かせください | 1.好き　2.きらい<br>3.その他(　　　) |
| あなたの希望する商品名は? | |
| あなたはPCエンジンを持っていますか? | 1.持っている　2.持っていない　3.いらない<br>4.買う予定がある(　　月頃)　○をつけてください |
| あなたはCDロムを持っていますか? | 1.持っている　2.持っていない　3.いらない<br>4.買う予定がある(　　月頃)　○をつけてください |
| あなたはメガドライブに興味がありますか? | 1.興味がある　2.興味はない　3.すでに持っている<br>4.買う予定がある(　　月頃)　○をつけてください |

住所 〒

☎ (　　)

氏名

| | |
|---|---|
| 性別 | 男・女 |
| 年齢・学年 | 歳　年 |
| 職業(学校名) | |

●応募方法は10ページを見てね

〈キリトリ線〉

| よかった記事3つの番号に○を、つまらなかった記事1つに×をつけてください。 | | | |
|---|---|---|---|
| 記事名 | | 記事名 | |
| 表紙 | 1 | 凄ノ王伝説 | 14 |
| NEW Soft TIMES | 2 | ゴルフ特集 | 15 |
| TIME Schedule | 3 | 桃太郎伝説 | 16 |
| ワンダーモモ | 4 | PC移植市況月報 | 17 |
| アウトライブ | 5 | 裏技的達人 | 18 |
| 水晶の王者 | 6 | 達人道場／ネクタリス | 19 |
| 天外魔境 | 7 | 達人道場／はにい いんざ すかい | 20 |
| コブラ | 8 | 達人道場／モトローダー | 21 |
| ソフトヒットチャート | 9 | MAC | 22 |
| SOFTHOUSE INFORMATION | 10 | レビュースペシャル | 23 |
| テニス | 11 | 新作お毒味チャート | 24 |
| どすこいサロン | 12 | まんが／㊙パラレルワールド | 25 |
| インフォメーション | 13 | 付録／ダンジョンエクスプローラー・マップ | 26 |

●P.30の“TIMESchedule”のなかで、あなたがぜひやってみたいゲームを2つ書いてください。

●あなたはファミコン、パソコンなどの他のハードを持っていますか？持っている人はその機種名を書いてください。

●あなたが他に読んでいる雑誌名と、そのなかであなたが好きなコーナーまたは企画名をお答えください。

●㊖PCエンジンでとりあげてほしい企画や、あなたがほしいと思う付録の内容などを書いてください。

（キリトリ線）

（キリトリ線）

郵便はがき

102-□□

お手数ですが40円切手をおはりください

東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル
角川書店
㊖PCエンジン編集部
「水晶の王者④」係行

おたよりコーナー

住所 〒

氏名

性別 男・女

年齢・学年 歳 年

職業（学校名）

●応募方法は50ページを見てね

どこよりも早く
先取り紹介

# 凄ノ王伝説

先月に引き続き、今月も『凄ノ王伝説』の最新情報をドーンと公開するぞ。しかも今月は原作者の永井豪先生と、ゲームデザイナーの岩崎啓真さんのビッグな対談も載ってるぜ！



## STORY――あらすじ――

朱紗真悟は、英雄神・スサノオノミコトの生まれ変わりであり、すさまじい力を持った超能力者となる素質を秘めていた。超能力者による新しい世界をつくろうと企てる瓜生麗は、朱紗の秘められた力に目をつけ、自分の計画のために利用しようと考えた。

瓜生は、朱紗の超能力を覚醒させるため、朱紗の最愛の人である雪代小百合を、不良グループに襲わせた。愛する人が乱暴されるさまを目のあたりにした朱紗は怒り、超能力を爆発させた。その後もさまざまな事件が起こり、朱紗はどんどん強力な超能力を身につけていった。やがて朱紗は、すべての事件の影で糸を引いているのが瓜生麗であることをつきとめ、瓜生を追及した。朱紗は、雪代を傷つけた瓜生が許せなかったのだ。ところが、なんと雪代は、瓜生の手先であり、すべては瓜生がしくんだことだったのである（雪代も、朱紗を愛してしまったのだが）。

愛する人が瓜生に利用されていたことを知った朱紗は怒り、ついにその力を解放した。その結果、朱紗の体から強大な魔・凄ノ王が誕生し、世界はあっという間に崩壊してしまった。はたして世界はどうなるのか…。

# まず情報集め、そして準備を調えて出発だ！

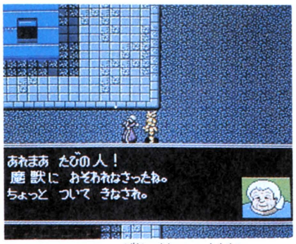
## 湖の町

朱紗真悟は、荒野にたたずんでいた。凄ノ王を生み出した朱紗は、精神のほとんどを失い、ヌケガラ同然になっていた。記憶さえほとんど残っていない朱紗は、いったいなにが起こったのかわからなかった。ましてや、自分がこの事件の元凶であるなどとは、夢にも思わなかった。

とりあえず朱紗は、近くにあった町に行ってみることにした。そこが「湖の町」だ。その町で、親切なおばあさんと出会い、町を襲った事件について聞かされるところからゲームは始まる。

⬇凄ノ王誕生の前後の記憶がなく、なにが起こったのかわからない朱紗。




⬆たどりついた湖の町で、親切なおばあさんに助けてもらった。

## 人びとを苦しめる獣魔王とは？

町にたどりついた朱紗は、助けてくれたおばあさんから、獣魔王という魔獣を倒してもらえないかと頼まれる。獣魔王が現れてから、町のまわりに魔獣がたくさんうろつくようになり、あぶなくて町の外を歩けないというのだ。町の人びとも、獣魔王のせいでほかの町との交流がとだえてしまい、困っているようだ。朱紗は、町の人びとのため、獣魔王を退治しようと決意するのだった。




⬅おばあさんから、獣魔王を倒してくれと頼まれる。




⬅獣魔王のせいで、町はさびれてしまったらしい。

## 少女からの手紙を預かる

親切なおばあさんから、獣魔王についてなにか知っている少女がいる、と聞いた朱紗は、その少女を訪ねてみた。ところが少女は元気がなく、なにか悩んでいる様子だった。湖の町に遊びに来たのだが、獣魔王が現れたために帰れなくなり、父親と離ればなれになってしまったという。朱紗は、少女から、父親に届けてくれないかと、1通の手紙を預かった。



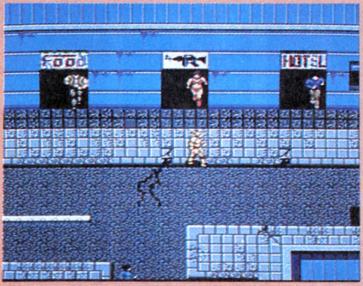

⬅獣魔王について知っている少女はこの家にいる。




⬅父親に手紙を届けることが、最初のイベントだ。

## 旅に出る準備

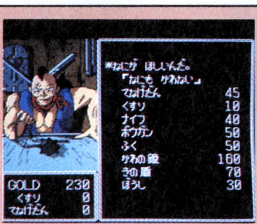
少女からの手紙を受け取ったら、いよいよ魔獣がうろつく町の外へ出発だ。でもその前に、準備を調えなければならない。町には右のような店があるので、必要なものを買いそろえよう。それから、旅立つ前にかならず宿屋に寄っていくようにしよう。



⬆湖の町には、お店がズラリと並んでいる。旅じたくを調えるにはちょうどいい。

### 武器屋

武器、防具、薬や手投げ弾、そしてめずらしいアイテムも売っている、どちらかというとなんでも屋といった感じのお店だ。また、いらなくなった武器などもここで買い取ってくれる。武器や防具は、装備し忘れないように。




### 宿屋

お金を払って一晩休めば、体力と精神力が全回復する。また、時間をつぶすこともできる。パスワードを調べるのもここ。旅の途中でHPがゼロになった場合、最後に宿屋に寄った状態から再開する。




### 食料店

旅をするには食料を欠かすことができない。腹が減っては戦はできぬ、である。マップ上を歩いている間、または野宿をすると、食料を消費する。食料がなくなると、体力が減ってしまうので、食料は常に余分に持ち歩こう。




### 酒場

酒場は情報やウワサ話の宝庫だ。酒を一杯おごれば、役にたつ情報を提供してくれるヤツもいるだろう。また酒場には、いくらかお金をわたせば、いっしょに旅をしてくれる強者もいる。仲間はここで探そう。



# 次つぎと起こるイベントをクリアしてレベルアップ

## 老人の小屋

湖の町のずっと東に小さな小屋がある。手紙を届けてと頼んだ少女の父親はここに住んでいる。少女からの手紙を渡すと、父親は喜び、そして、凄ノ王によって世界が滅ぼされてしまったいきさつを朱紗に話す。このとき、ひとつのイベント（手紙を届けるイベント）をクリアしたことにより朱紗のレベルが２つ上がる。

手紙を渡した朱紗は、湖の町に戻り、父親が元気だったことを少女に伝える。すると少女は、父親が獣魔王について知っているから聞いてきたらどうか、と教えてくれる。ふたたび小屋を訪ねた朱紗に、老人は獣魔王の秘密を話そうとしたが、突然、獣魔王の声がしたかと思うと、老人は声を奪われ、しゃべれなくなってしまう。




⬆湖の町のずっと東の小屋に少女の父親が住んでいる。手紙を渡すと、世界がなぜ滅んだかを教えてくれる。




⬆少女の父親は、獣魔王のことをなにか知っていたらしい。聞きに戻ろう。



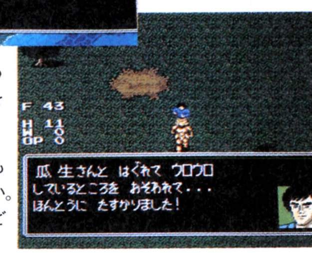

⬆獣魔王の秘密を話そうとした老人は、声をうばわれてしまった。

## 助けてくれっ!

老人に手紙を渡し、湖の町へ戻ろうとすると、魔獣に追われている男が助けを求めて駆け寄ってくる。そして朱紗は、いやおうなしに戦いに巻き込まれてしまう。ボウガンと棒きれで応戦して、なんとか勝ち残れば、助けた男から、情報といくらかのお金をもらえるぞ。




⬆老人の小屋を出ると、だれかが助けを求めて走ってきた。




➡どうやら瓜生麗も旅をしているらしい。はたして瓜生は、どこにいったのか。

## はねばしの村

父親が獣魔王に襲われたことを話すと、少女はあわてながらも、南の村に住むクワハラという男に会えと教えてくれる。南の村は「はねばしの村」という、南の大陸とつながっている小さな村だ。クワハラに会うと、村の東にある洞くつに住んでいる男に、食料を届けてくれたら、獣魔王のことを話してやるという条件を出してくる。




⬅老人から情報が聞けない以上、クワハラという男に聞くしかない。




⬅クワハラは、話をするかわりに条件をつきつけてきた。

## 変人の洞くつ

クワハラから獣魔王に関する情報を聞き出すため、朱紗は洞くつに住んでいるという変な男に食料を届けることになった。洞くつに住んでいたのは、むかしはホバークラフトの船長をしていたが、今は世を捨ててここに住んでいるという男だった。食料を手渡すと、その男から、瓜生麗にもらったという、魔獣のHPの残りがわかる不思議なペンダントが手に入る。




⬆洞くつに隠れ住んでいる男は、ホバークラフトの船長をしていたらしい。




⬆食料を届けたお礼にと、クワハラは暗視スコープのありかを教えてくれた。

## 隠れ洞くつ

村に戻ると、クワハラは約束どおり、獣魔王の城へ行く方法と、城へ通じる洞くつを通るために必要な、暗視スコープのありかを教えてくれる。




⬆隠れ洞くつの中で、暗視スコープを発見。これで獣魔王の城に突入できるぞ。




⬆暗視スコープを持ち出そうとすると、ガード役の魔獣が現れ、襲いかかってきた。

## そして…獣魔王の城へ…

暗視スコープを手に入れたら、獣魔王の城へ突入だ。はたしてどんなワナが…?

# これがシミュレーション型戦闘システムだ

『凄ノ王伝説』の戦闘システムが、他の多くのRPGの戦闘システムと大きく違うのは、味方の戦闘フォーメーションや、敵キャラとの位置関係がハッキリしていることと、それらの要素が戦闘結果に大きく影響をおよぼすところだ。戦闘は、地上マップ上では敵キャラのシンボルと接触した場合、ダンジョンや敵の城の内部では、敵キャラを発見して、「戦闘」コマンドを選択した場合に開始される。



⬅町の外には敵がウヨウヨ。敵キャラと接触したら戦闘開始だ。




⬅ダンジョンや城の中では、戦闘コマンドを選択すれば戦闘開始。

## OPがポイント

OPとは、オペレーションポイントのことで、そのキャラクターが1ターンに行動できる回数を示している。OP1ポイントにつき、移動なら2歩、攻撃なら1回できる。また、装備変更やアイテムの使用にも1ポイントを消費する。このOPは、キャラクターのレベルが上がるにつれて大きくなるが、ダメージを受けていると、少なくなってしまうので注意して戦わねばならない。

### 画面説明

★**コマンド選択**

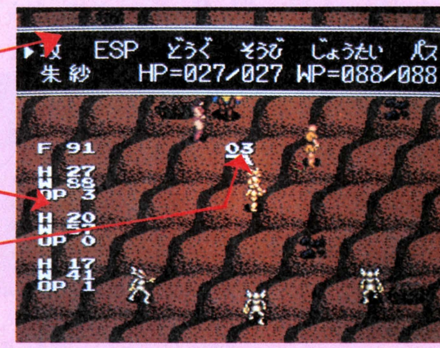
攻撃、ESP、アイテムの使用などを選択する。①ボタンを押すと表示される。

★**ステータス表示**

食料や薬の残量、各キャラクターのHP、WPなどを表示。任意で表示を消すことも可能。

★**OP表示**

そのキャラクターが行動する順番であることを示すカーソル。数値はOPの残量。




## 1 移動

移動には、接近攻撃をしかけるために敵に近づく場合と、戦闘画面から逃げる場合が考えられる。飛び道具を使ったり、超能力で攻撃したりする場合は、移動する必要はない。移動は✚字キーで行う。OP1ポイントにつき、2歩まで動くことができる（1歩で止めても1ポイント消費）。移動の際は、OPの残量を考えて移動しないと、接触したはいいが、OPがゼロで攻撃できず、ムダなダメージをくらうなんてドジを踏むことになるので注意しよう。



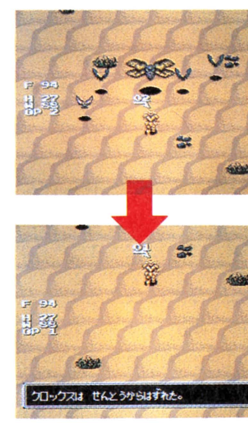
⬅初期配置。どう動けば有利に戦えるかを考えて移動しよう。



➡敵と接触。ザコキャラとの戦いなら、複数の敵をいちどにやっつけよう。

## エスケープ

先を急ぎたいときやHPが残り少ないときは、戦闘したくない。そこで戦闘から逃げるには、朱紗を画面の上下左右、いずれかの方向へひたすら移動させればOK。画面がスクロールして、敵が画面の外に出ればエスケープできたことになる。




## 2 接近攻撃

ナイフや剣などの接近戦用の武器で戦う際は、敵キャラと接触していなければならないため、移動しなければならない。しかし、接触しているすべての敵にダメージを与えられるという利点もある。




⬆こういう場合、接触している4匹全部にダメージをあたえることができるぞ。




⬆手ごわそうな敵には、2人でいっしょに攻撃すれば有利に戦える。

## 3 射撃

弓矢やピストルなどを使えば、離れた場所にいる敵を攻撃できる。敵が超能力などを持たない限り、反撃される心配がないので有利に戦える。ただし、1体の敵にしかダメージを与えられないのが欠点。




⬆このように敵と離れていても攻撃できるのが飛び道具のいいところだ。

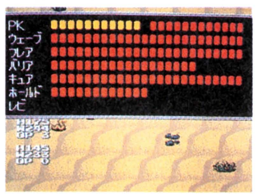


⬆火炎放射器による攻撃。グラフィックやサウンドの演出もハデでスカッとする。

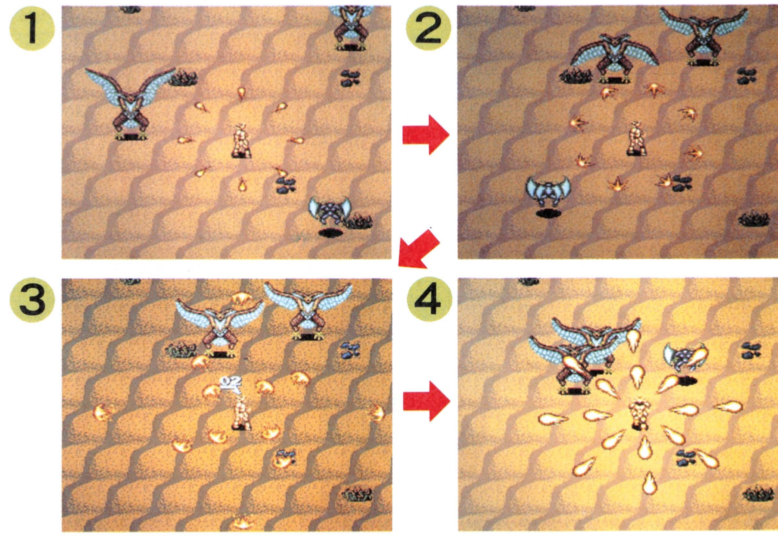
# ハデな超能力攻撃がどぎもを抜くぜ

## レベルが上がれば迫力倍増

原作の『凄ノ王伝説』のテーマともいえる超能力。ゲームのなかでも当然、重要な位置を占めている。攻撃、防御、移動、あらゆる面で超能力は力を発揮する。超能力の源、精神エネルギーは、Ｗｉｌの値で示され、これがゼロになると使用できなくなる。キャラクターのレベルが上がると、新しい超能力をおぼえるだけでなく、より高レベルの超能力が使えるようになる。超能力のレベルには４段階あり、高レベルになるほど威力が大きく、グラフィックやサウンドの演出もハデになる。



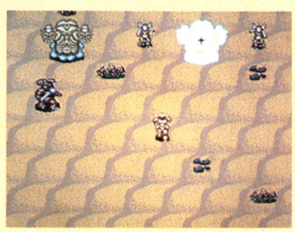

➡サブ画面で、超能力の種類とレベルを選択する。精神力は計画的に使おう。




## 8つの超能力

### PK

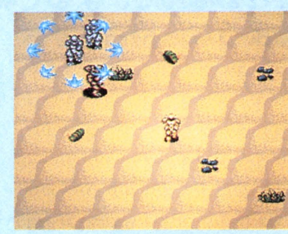
精神エネルギーをたたきつける攻撃超能力。相手は、押しつぶされるようなショックを受ける。技をしかけた１体の敵にのみ有効。



⬅念を集中し、敵キャラにぶつけてしまう攻撃超能力。

### ウェーブ

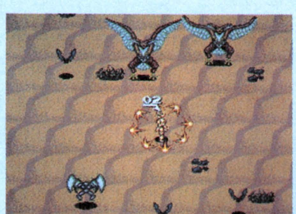
精神エネルギーを衝撃波に変えて投げつける、電気ショックのような攻撃。衝撃波に巻き込まれた敵全部に有効。レベルが高いほど範囲が広い。



⬅ウェーブに巻きこまれた敵すべてにダメージを与える。

### フレア

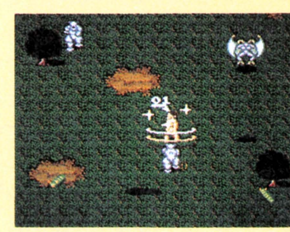
精神エネルギーを炎に変えて放出する。画面内にいる、すべての敵にダメージを与える。敵が多いとき、一度に倒すのに有効。



⬅火炎が放射状に飛び、画面内の敵すべてにダメージ。

### バリア

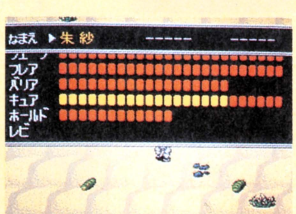
精神エネルギーで体の周囲に防御壁をはりめぐらす、守りの超能力。敵の攻撃によるダメージを軽減する。レベルが高いほど防御力が高い。



⬅体のまわりに精神力のカベを作り、ダメージを軽減する。

### キュア

精神エネルギーによって、減少したHPを回復させる超能力。戦闘中だけでなく、移動時にも使える。レベルが高いほど回復するHPが大きい。




⬅名前の表示が黄色になったらピンチ。体力回復だ。

### ホールド

精神エネルギーによって、相手を押さえつけ、行動できないようにしてしまう、攻撃補助の超能力。逃げるときにも使える。




⬅数ターンの間、敵キャラは移動も攻撃もできなくなる。

### レビ

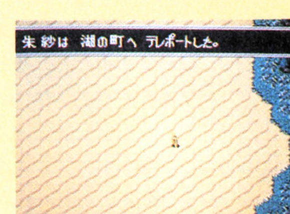
戦闘時、一瞬のうちに敵のふところに飛び込んでいける空中浮揚能力。戦闘補助の超能力であって、逃げるために使うことはできない。



⬅カーソルで移動したい場所を決めると、一瞬で移動する。

### テレポート

移動中、すでに行ったことのある町や村へ一瞬で移動できる（行けない場所もある）。ダンジョン内で使用すれば、外に出ることができる。




⬅いちど行ったことがある町なら、テレポートで移動可能。

緊急対談

# 「凄ノ王伝説」



ゲームデザイナー 岩崎啓真

原作者 永井豪 VS

## 無限にイメージが広がる『永井豪ワールド』!!

デビュー以来つねにその作品でぼくらの心をとらえて離さない永井豪先生とPCエンジン版『凄ノ王伝説』のゲームデザイナー岩崎啓真さんが、ゲームの完成を記念して対談した。

### 大好きな永井豪先生の作品をゲームにできるなんて、まるで夢を見ているような気持ちです。

岩崎：永井先生、お久し振りです。『凄ノ王伝説』ようやく完成しました。

永井：途中までは見たんですが、どうですか、ゲームのできぐあいは？

岩崎：いやもう、すごい苦労したんですけどね、マニアというか、結局あの内容ですね、あれはシリアス路線のものですから、ギャグがぜんぜん入れられなかったんですよ。許されるのが、ユーモアっていうところで限界でしたから。それでもう、とても苦労しちゃいましたね。

永井：そうだね。ぼくの描いた『凄ノ王』は、まともにゲームにすると、暗くなっちゃうかもしれないね。

岩崎：そのほかに苦労したことと言えば、絵の容量の問題ですね、やっぱり。今回はめちゃくちゃ詰め込んで、すごい圧縮を繰返したんですけどね、それでも入らなくて、やっぱりいろいろけずっちゃったところがあって悔しいけどね。

ただ、どうしてもけずれないっていう線みたいなものはあって、その一線だけは崩せない。だから、ここをけずったらゲームが成立しなくなっちゃうっていう、僕の考える「永井豪の凄ノ王伝説」のゲームじゃなくなってしまうレベルの設定があって、それが高すぎたせいでもあるんですけど、



⬆「ぼくのマンガは、ゲームになりにくいんじゃないのかなあ」と永井先生。

プログラムが入りきらなくなっちゃって、必死になって圧縮を繰返して、どうにかこうにか詰め込んだんですよ。ただ、実際にそのかいあって、すごくおもしろいゲームはなったと思います。

永井：僕は自分でゲームをやってないんだけど、後ろから見ていても面白そうだね。キャラクターもストーリーも個性的だし。

岩崎：ストーリーは、小説とは違ってどちらかというとマンガのあとを受けて作ったんですよ。小説だと登場人物がすごく増えるでしょう。それで、ゲームとしては登場人物が多すぎて成立しなくくなっちゃうんですよ。

㊔PCエンジンの3月号で、永井先生の言葉を読んで、ああなるほどと思ったんですが、これはゲームにしにくい作品でしたね。（企画会議で）凄ノ王伝説をゲームにしますって言ったまでは良かったんですけど、そのあとでとても悩みました。でも、永井先生の作品のなかでいちばん好きな作品だ

### 永井豪プロフィール

1945（昭和20）石川県に生れる。

1952（昭和27）東京に移る。このころよりマンガを描き始める。

1964（昭和39）高校を卒業する。夏休みに、大学進学をやめ本格的にマンガ一筋に打ち込む決心をする。

1965（昭和40）石森章太郎のアシスタントに採用される。

1967（昭和42）石森プロをやめ、独立する。デビュー作は『目明しポリ吉（『ぼくら』1月号）』。

1968（昭和43）『ハレンチ学園（「週刊少年ジャンプ」連載）』が、大ブームとなる。

1969（昭和44）ダイナミックプロダクションを設立する。

1970（昭和45）『ハレンチ学園』が映画化、翌年の3月までに4本が公開。

1971（昭和46）このころから本格的にSF作品に取り組むようになる。

以降の話題作多数。一層の活躍が期待される。



ったので、決定したときはとてもうれしかったですね。なにしを連載されていた当時は、もう真っ先に読んでました。それが、自分の手でゲームにできたなんて、夢のようですね。



➡「うーん、やっぱりPCエンジンは絵がきれいですね」と永井先生。

**『凄ノ王』の連載が終わったときからずっとゲーム化を考えてました。これは、もう執念のRPGですね。**

永井：それはうれしいね。ところでゲーム制作には、どのくらい期間がかかっているんですか？

岩崎：実際の制作にかかってからは7か月ぐらいですねぇ。ただし、その間は土日もほとんど休みなしでしたが。作りたいと思ったのは、『凄ノ王』の連載が終わったときだから、もう10年近くまえのことですね。



➡ゲームデザイナー岩崎さんのプレイで、一足お先にエンディングを楽しむ。

永井：他のゲームと違って、茂みの中に入るとちゃんと下半身が隠れるなんていうところは、なかなかいいよね。

岩崎：そうですね。キャラクターがほかのゲームと違ってちゃんとした八頭身ですから、ウソがつきにくいんですよ。だから、水に入れば腰まで隠れたり、壁の向こう側に行けば体の半分が見えなくなるっていう処理をするのがけっこう大変でした。

永井：そういうゲームって今までなかったような気がするけど…。

岩崎：そうですね。多分なかったと思います。それに、戦闘場面をビジュアル化したゲームっていうのは、この『凄ノ王伝説』が初めてだと思います。でも一番ビジュアルで見せたかったのは、朱紗真悟が初めて凄ノ王に変身する場面なんですよ。でも、メモリーをとりすぎるということで、これもあきらめました。

**次に永井作品をゲームにするときには、CDロムでないとプログラムが入りきらないですね。**

永井：メモリーのせいでけずった部分がそんなに多いんだったら、こんどはCDロムでパート2ですね。

岩崎：いやぁ、それでしたらぜひとも先生にオリジナルストーリーを書いていただかないと、みんなが納得しませんよ。それに、僕は永井先生の作品がとても好きなので、他の作品もゲームにしたいんです。たとえば『ガクエン退屈男』とか『真夜中の戦士』『バイオレンスジャック』などの作品です。

永井：実は、コミックコンプと野性時代で、連載が始まるんですよ。『凄ノ王』の続編は、そちらを楽しみにしてください。

編集部：永井先生の『凄ノ王伝説・外伝』も、PCエンジンの『凄ノ王伝説』も、どちらも楽しみですね。

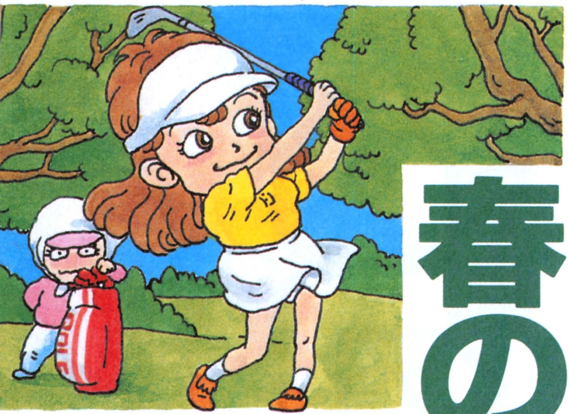
**岩崎啓真プロフィール**

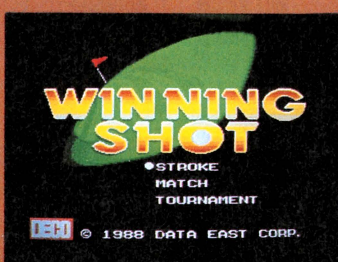


1963（昭和38）京都に生れる。
1975（昭和50）12歳のとき、初めてコンピュータを動かす。その後、10年ほどコンピュータクラブ（かなり有名）を運営しながら、雑誌に自作のプログラムを発表する。
1985（昭和60）大学を中退し、コンピュータ会社に就職する。システムエンジニアとして活躍する。
　ある日、マルカツ編集部で、コラム（ピロートーク）を連載していた中本伸一氏と出会い、『凄ノ王伝説』製作の話が一気に盛り上がり、現在に至る。

ゴルフゲーム発売ラッシ

# 春のゴルフゲ






## ウィニングショット

データイースト／3月3日発売／¥5,500

ドラコン賞、ニアピン賞といったイベントが用意されている。トーナメントモードは、まるでプロゴルファーになった気分にさせてくれる。キミは4日間勝ち続けることができるかな？

## 特長 手軽に楽しめる3つのモードが魅力だね！

### 基本画面はこんな感じ

メイン画面に重なるようにして、3つのウィンドウがある。左にある2つにはプレイヤー名、コースデータ、スコア、および使用クラブなどが、右下にはコースの全体図が、それぞれシンプル、かつ見やすく配置されているのだ。

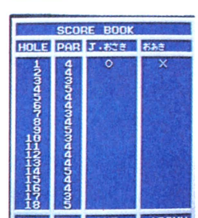



### 好きな選手を選べるんだ




プレイする選手を「おあき」、「ありゃこ」といった個性派ぞろいの6人の中から選ぶことができるぞ。各選手には「パワー」や「パット」といった細かいデータが用意されているけれど、自由に設定し直すこともできるから、自分好みのプレイヤーを作れるんだ！

### マッチプレイも用意されている




マッチプレイとは2人で行う競技で、1ホールごとに勝ち負けを決めるゲームのこと。各ホールとも打数が少ない方が勝ち（同じときは引き分け）になり、18ホール終わったときに勝ちホールの多い方がゲーム全体での勝ちになるってワケ。コンピュータ相手にプレイする以外にも人間相手だってできるから、友だちとワイワイいいながらやりたいね！

### トーナメントで腕だめし




⬆1位はもう2アンダー。レベルが高そうだなぁ。

有名選手がたくさん参加するトーナメントモード。勝負は4日間、計72ホールの長丁場で、一番賞金を稼いだ人が優勝だ。スコアが悪くてもドラコン賞（誰が一番遠くまで飛ばせるか）やニアピン賞（誰が一番ピンに近いか）、ホールインワン賞と賞金獲得チャンスはいっぱいあるぞ。さらにはスコア次第で賞金がもらえちゃうという19番ホールまで用意されているのだ。パスワードでセーブできるぞ。




⬅トーナメントを実況中継してくれるのはこの人。

ュ!! キミはどれを選ぶ？

# ーム特集

スポーツゲームの中で、野球ゲームと人気を二分するゴルフゲーム。そのゴルフゲームが、この春から夏にかけて、なんと6本も発売が予定されているんだ。そこで㊙では、発売間近の3本についてはゴルフゲームの基本要素の完全チェックを、発売が先のものについては最新情報をまとめてみたぞ！

## ショットの手順　ボールを置く場所を設定できるんだ

1　まずはボールを置く場所を決めよう。ホールによっては後ろの方にボールを置いた方がいい場合もあるから、よく考えてネ。

2　次はクラブの選択とボールを打つポイントの設定。クラブは目安となるものをコンピュータが選んでくれるぞ。

3　続いてはショットする方向だ。点線が表示されるから風を計算に入れて、打ちたい方向に合わせよう。

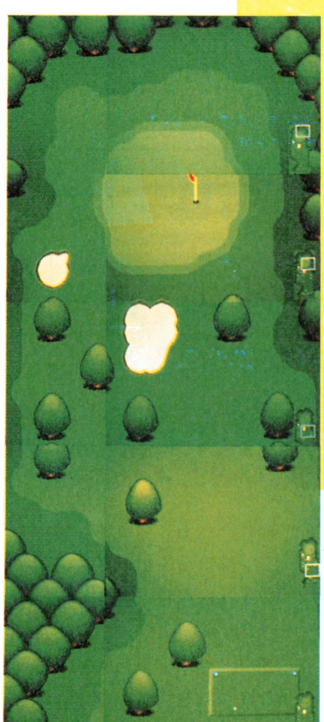
4　最後にショットの強さ。右下に赤いバーが出てくるから、上手にタイミングを合わせて打とう。下は会心の一打の瞬間！











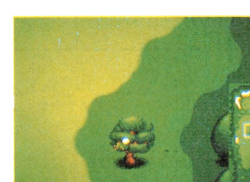
木やグリーンの大きさに注目！

## コース紹介　ほのぼのタッチがいいね!

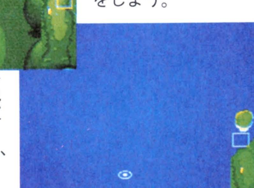
左の写真は7番ホール(パー3)の全体を、コースを見るコマンドで見たところ。メイン画面に2等身のキャラクターが出てくるため、それに合わせてコース内の木やグリーンも大きめに作られているのがよくわかる。右下に表示される全体図を見てもどこに何本の木があるのか確認できちゃうし、13番ホールのグリーンなんかは1画面内に入りきれないほど。でもプレイしていると本物のゴルフをやっているように感じるゲームバランスのよさが魅力なのだ。




⬅グリーン上の芝目は今まで風向きが表示されていた場所に出る。矢印の色でもきつさがわかる。



⬅おっと！　木に当たっちゃったよぉ。こうなったら、ムキにならずにおとなしく回り道をしよう。



➡うぇ〜ん、今度は池ポチャだぁ！　風の計算をちゃんとしないと、こんなメにあっちゃうのだ。気をつけよう。

### 手軽に楽しめる好ゲーム

ゲームバランスや操作性がよいので、思わず熱中してしまう。ボールがグリーン上に乗ったとき、場所によってはマイキャラがカップを隠してしまうことと、トーナメントで実況中継のセリフをパスすることができないのがちょっと残念。




# がんばれ！ ゴルフボーイズ

メサイヤ(NCS)/3月28日発売/¥5,300

有名コースをヒントにデザインした全3コース、54ホールはバラエティ豊か。同じコースでもグリーンの位置が変わったり、天気が変わったりするので、攻め方も工夫が必要だ！

## 特長 コマンドモードを活用してスコアアップだ！

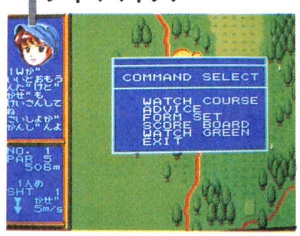
### 基本画面




普段は右にメイン画面、左上にコースの全体図、そして左下にコースのデータが表示されている。ショットするときやコマンドモードを使うときには画面中央にウィンドウが現れる。いずれも使用中はそのウィンドウを「指カーソル」が指してくれるので、わかりやすいのだ。

### コマンドモード

#### アドバイス




これを選ぶと左上の全体図が消えて、かわりにキャディがアドバイスをしてくれるんだ。ピンまでの距離や、どのクラブで打てばいいかを教えてくれるぞ。

#### スコアボード

ここで自分や他人のスコアを見たりできるんだ。またトーナメント時には、その人と競い合っている、前後2～3人のスコアを同時に見ることもできるぞ。







#### フォームセット

スタンス、ボールのポジション、グリップを調整するコマンドなど細かく設定できるので、どんな打ち方だってできちゃうぞ。もうトラブルだって怖くない!?

#### ウォッチ・コース ウォッチ・グリーン

コースやグリーンを見たいときに使うコマンドがこれ。ピンの方向や、ボールの落とし場所の微妙なアンジュレーション(傾斜)を調べるときに役立てよう。グリーンも、ただ乗せることだけを考えるのではなく、仮に距離があってもパットしやすい場所を狙うのがいいだろう。場所によっては傾斜していて、グリーンからこぼれ落ちちゃうこともあるからだ。

### トーナメント・マッチプレイ

ふつうのストロークプレイ以外にも、トーナメント、マッチプレイが用意されているぞ。中でもトーナメントは、「NCSトーナメント」、「ジャパントーナメント」、「ワールドトーナメント」の3つの大会があって、この中で一番難しい「ワールドトーナメント」で優勝することがこのゲームの真の目的でもあるんだ。ただしその前の2つの大会もけっしてレベルは低くないから、優勝するのは大変だぞ！




←この画面でやりたいモードと参加人数を入力するのだ。



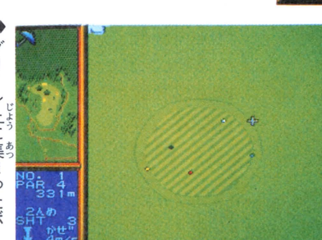

➡NCSトーナメント、序盤戦の模様。うんうん、その調子！

### 4人まで一緒に遊べるストロークプレイ

『がんばれ！ ゴルフボーイズ』は、マルチタップを使うことにより4人まで同時にプレイすることができるんだ(ただしマッチプレイは2人まで)。それぞれボールや服の色が決まっていて、1人めは白、2人めは青、3人めは赤、そして4人めは黄色でプレイすることになる。ティーショットを打ち終わった後は、ピンから遠い人から順番に打っていくんだけど、間違えて人のボールを打ったりしないようにね！




←黄色い服を着た4人めの選手がティーショットを打つところ。




➡グリーン上に集まったボール。一番遠い青からパットするんだ。

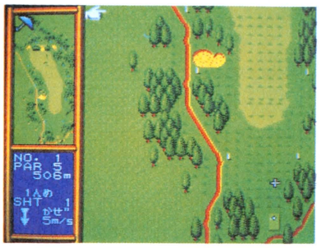
## ショットの手順 アドバイスを受けるのを忘れずにね

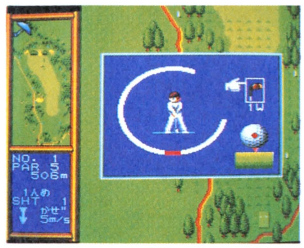
**1** まずはじめに打つ方向を決めよう。ウォッチ・コースでコースの状態を調べておくといいだろう。風も計算に入れてね！

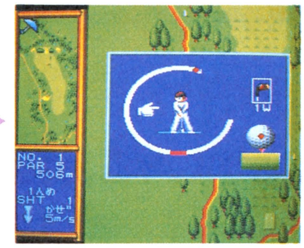
**2** 打つ方向が決まったら、キャディさんのアドバイスを聞いてクラブを選ぼう。ラフから打つときはアイアンの方がいい。

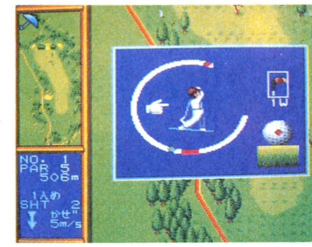
**3** 次は打つパワーの決定だ。インパクトゲージのカーソルを、スイングしたいところまで方向キーでセットしよう。

**4** あとはタイミングよく①ボタンを押して、ショットすればOKだ。タイミングがちょっとでもずれるとミスショットになっちゃうぞ。

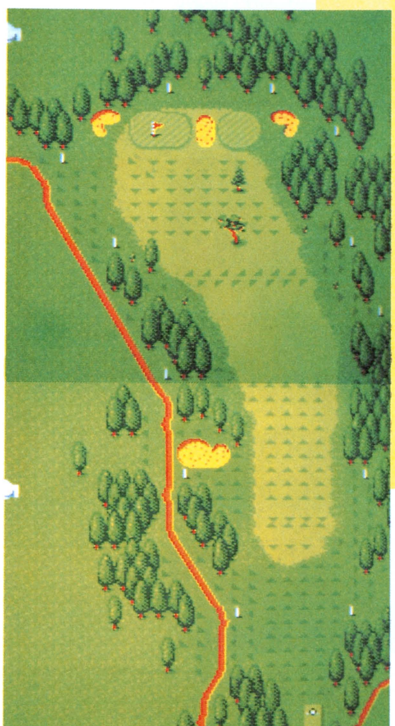








## コース紹介 傾斜を味方にしちゃおう！

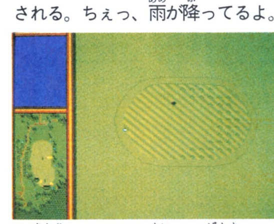


**コース内の起伏が一目瞭然！**

このゲームの一番のポイントともいえるのが、グリーン以外にも設定されているアンジュレーション。フェアウェイといわずラフといわず、うねうねと傾斜がついているのだ。だからボールの落とし場所次第では転がって飛距離が伸びたり、反対にボールが戻ってきちゃったり、はたまた横のバンカーめがけて転がっていっちゃったり……とスリル満点！　考えてみれば、本物のゴルフコースってこれがふつうなんだよね。




⬆まず最初にホールのデータが表示される。ちぇっ、雨が降ってるよ。



⬆距離はあるけど平らな場所にナイスオン！ バーディーチャンスだ。



⬅ラフからのショット。



⬅おっと、バンカーだ！

### 頭脳プレイが要求されるゲームだね

インパクトの瞬間はアクション性が豊かだけど、ショットの強さをあらかじめ設定できたりするのは、このゲームが基本的に、考えてプレイするシミュレーションゲームだからだろう。残りの距離や、風、ボールの状態、障害物の有無といったデータから作戦(攻略法)を決めるわけだけど、いろんな作戦を実行できるようにフォームまで変えることができる。もっともプレイしているときはあまりそんなことまで意識しないけどね。

気になった点が1つ。コース全体に傾斜がついているのはいいんだけれど、キツすぎて一度止まったボールが動きだしたりするのは、ちょっとやりすぎって気がするんだけどなぁ。




### ゴルフゲームが上手になりたい人、注目っ！

おろそかにしがちなのがパットの練習。グリーンまできたら、カップに入れないようにしてグリーンをパットの練習場にするのだ。何度も練習をして、芝目による転がりぐあいや強さによる距離の感覚を覚えてしまおう。300ヤードのドライバーショットが打てたって、5ヤードのパットが入らなきゃスコアはアップしないのだ！　また、風が苦手な人はグリーンの近くでもウッドを使うことをオススメする。強い風が吹いてるとき、SW(サンドウェッジ)を使うと、風に流されてしまい、ボールがどこへ飛ぶのか計算しにくい。そのてんウッドは低いボールが打てるので、風の影響をほとんど受けずにすむんだ。20〜30ヤード飛ばすには、どの程度の力で打てばいいのか会得しておこう。パターも有効だぞ！



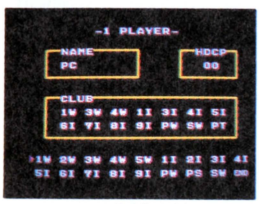

# ナグザットオープン

ナグザット/4月発売予定/¥6,300

なんとビックリ、ゴルフ場がまるごと入ったゴルフゲームが登場したぞ。コースの美しさはピカイチだ！

## 特長　自然を生かした設計が光る

### クラブ選択ができる



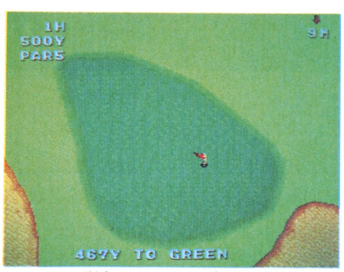

このゲームでは選手を2人の中から選ぶことができるんだけど、それだけじゃなくて使用するクラブも自由に選ぶことができるんだ。パワーのない選手なら、大きめのクラブをそろえて弱点を克服しよう！

### 変化にとんだコース

写真はウォーターバンカー、つまり水の中にあるバンカーだ。水にボールが浸っているのがわかるでしょ？　このほかにも当たるとどこへ飛んでいくか全然予測できない岩があったりと、自然を生かしたコースがキラリと光る。



## コース紹介　画面が全面スクロール




⬆グリーン上はとっても複雑。遠くにオンした場合は2パットで入れるつもりで……。

みんなは実際のゴルフ場がどんなふうになっているか知っているかな？　じつは下の写真のように、18ホールがまるでパズルみたいに並んでいるんだ。つまりこのゲームは実際のゴルフ場と同じように作られているワケ。だから1番ホールをプレイしているとき2番ホールのフェアウェイへ打って、そこから1番ホールのグリーンをねらうことだってできるのだ。今までの、各ホールが独立しているゲームに慣れた目にはとても新鮮に映るね。

### まるで本当のゴルフコースみたい！




## ショットの手順

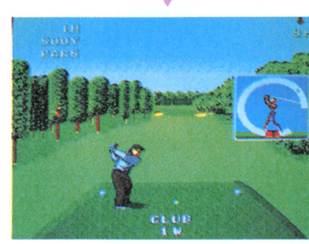
このゲームでは、コースの全景が見れるメイン画面で主にショットするんだけど、ティーショットだけはプレイヤーの後ろから見た画面なのだ。



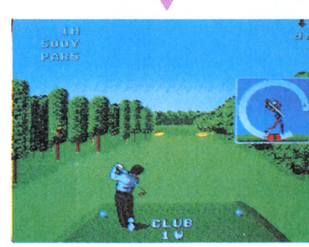
1 最初に、ボールを打つ方向を決めよう。状況次第ではとなりのホールだって利用しちゃおう！



2 次にクラブの選択とボールを打つポイントの設定。ショットのときはプレイヤーの後ろから見た画面になる。



3 続いてパワー。スイングを始めたら、ウィンドウ内のゲージを見ながらちょうどよいところでボタンを押して…。



4 下の赤い部分にきたらボタンを押してショット！　タイミングによって変化のあるボールが打てるぞ！



➡グリーン上はショット(パット)の方法がちょっと違う。方向を合わせた後、このようなウィンドウが出てくるんだ。下のパワーメーターは左に行くほど強いパットを打つことができるぞ。

### 本物のコースみたいな作り

コースが本物のゴルフ場と同じようなレイアウトになっているのがとっても新鮮。ただ、メイン画面におけるグリーンのサイズが小さいから(本来こんなものだけど)、ゴチャゴチャした感じを受けてしまうのはしかたないかな？

# パワー ゴルフ

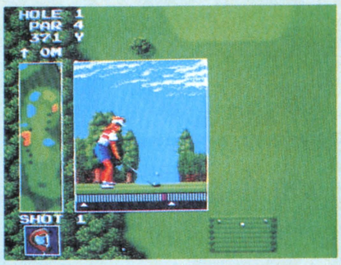



ハドソン/5月25日発売/価格未定

シンプルだけど、そのぶん細かいとこまで丁寧に仕上げげた力作。




⬆プレイヤーのタイプをこの3人から選んで名前をつけるんだ。何となくわかるよね。




⬆おねーさんの、まずまずのティーショット。ビジュアルもなかなかに楽しめます。




⬆ストロークプレイやコンペ、ふつうのマッチプレイも、もちろんできるけど…。




⬆このスポ根マンガみたいな展開がいい！

さすがに時間をたっぷりかけたというだけに、ボールの飛び方のリアルさは、なかなかのもの。基本的な部分は、しっかりおさえられている。

何といっても強力なのが「ヘルマッチ」モード。ノーマルなマッチプレーのほかに用意されてるんだけど、負けるたんびに、1Wから順番にクラブを取られちゃうっていう、地獄のルールなのだ。なんか、このへんのドラマ性で、すっごく盛り上がりそうだよね。




⬆グリーン上は芝目が表示された、見やすさ重視タイプ。パッティングは慎重にね。

# スーパーアルバトロス

日本テレネット/発売日未定/価格未定

CDロム




⬆ショットすると右上にあるメイン画面が気持ちよくスクロールするんだ。




⬆球を打つポイントはボタンを押すタイミングで決まる。

画面はパソコン版のものです。

このゲームは、もともとはパソコンのゲームとして人気の高かったものなんだ。それがCDロムソフトとなって生まれ変わるのだから、おもしろさは保証つき！　パソコン版はキレイな画面と素敵な音楽、そして打ったボールとともに画面がすごい早さで、スクロールして話題になったんだけど、CDロム版ということでかなりのものが期待できそうだ。そうそう、パソコン版では「拡張コース」が何種類も発売されたんだけど、PCエンジンでも多くのコースが楽しめるようになるといいなぁ。

# ゴルフ(仮称)

NECアベニュー/発売未定/価格未定




⬆右上の3D処理をしたメイン画面に注目。グリーンまでの距離が実感できるね！



⬆よいスコアに思わずピースサイン。下のウィンドウにはこんな絵も表示されるんだ。

現在開発中なのが、NECアベニューのゴルフゲームだ。ゲーム画面は左上にコースデータ、左下に全体図、右上にメイン画面、そして、右下にボールの状態やスコア、使用クラブ、風などが整然と配置されていて、まるでRPGの画面みたい。これらの中で注目してほしいのがメイン画面。まるで同社のヒット作品、『スペースハリアー』を思い出させるような3D処理(！)をしてあって、遠近感がバッチリ！　まるでTVのゴルフ中継を見ている感じになるんだって。これまた期待作だぞ！



わがまま

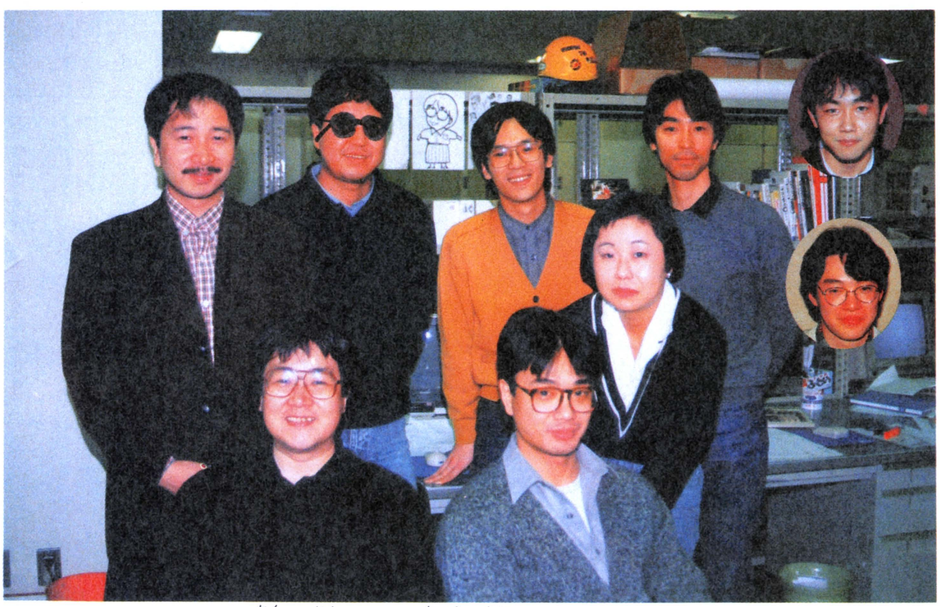
# 桃太郎チーム絵日記

ももたろうでんたつ
Vol.1

PEACH BOYS MESSAGE

# 桃太郎伝達

## これが桃太郎チームだ



### 桃太郎チーム、札幌のハドソン本社に集合

前列左　さくま「新幹線大好き」あきら
前列右　桝田「悪魔人間」省治
後列左はし　関口「ムクちゃん」カズ坊
後列左から2番め　土居「顔を出せなくてごめんね」孝幸
後列左から3番め　薄谷「へんれき」正和
後列左から4番め　松本「歌う食欲」多津
後列右はし　服部「財テク王」隆彦
円内上　飯塚「やせの大食い」裕之
円内下　井沢「ドンちゃん」寛

以上の9名が、桃太郎チームのわがままメンバーである。このメンバーでいままでの『桃太郎〜』というソフトを作ってきた。もちろん今後のPC版シリーズも作っていくのである。

## メンバー各人の紹介をしよう

チームのボス、リーダー、御大将、首魁が、いわずとしれた、さくまあきら。飛行機が大嫌いなので、札幌往復は、いつも電車!!

戦闘ルーチンやゲーム構成担当が、泣く子も黙る地獄の使者、桝田省治。人の足元を見すかすのが大の得意。『P-TYPE』(仮題)のチーフ。

音楽担当は、芸能界一静かな男と異名をとる、サザンオールスターズのベーシスト、関口和之。処女小説「僕らの上には空だけ」が大好評。

イラスト担当が、BMWを乗り回す独身貴族、土居孝幸。なかなか仕事をしないので有名!!

画面レイアウト等、パソコン関係担当が、年齢のわりにへんれきが多い、薄谷正和。パソコンを操りながら女性をくどくという、うわさあり。

紅一点アシスタントが、世の中の不幸を自分1人で背負い込むのが好きな、松本多津。映画畑出身の、めんどう見のいい、おねーさん。

桃太郎チームの財務担当兼シナリオアシストが、元編集者の服部隆彦。牛を飼うのが趣味。

ゲーム構成、シナリオ担当が、去年は仕事のしすぎで体をこわしてしまった、飯塚裕之。とにかく食事が早い(右ページ参照)。『P-TYPE』(仮題)では、マップ作りなどを担当。

以上が、桃太郎チームの全員だ。えっ、1人忘れてるって!? いいの、ドンちゃんは今のところ、員数外なんだから!!



### 桃太郎チームの真実の姿

タイトルを見てもわかるように、桃太郎チームは、超ワガママ人間の集団。そろってポーズをつけたものの、次の瞬間には、もう、各人バラバラな方向を向いている。実は、これこそが、桃太郎チームの正体なのだ!!

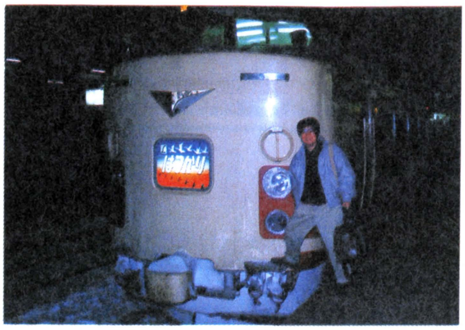


**大きな文字では書けない㊙伝達**

我々〝桃太郎チーム〟が、いったいナニをしに札幌まで行ったのか……。それはいまのところ、㊙情報なのである。が、それではみんなが納得しないだろうから、こうして小さな文字で書いてしまう

**■新連載！ ただいまPCゲーム4本を同時製作中の〝桃太郎チーム絵日記。〟次号をお楽しみに……。**

# 桃太郎チーム開発室



## 桃太郎チーム 札幌に全員集合か!?

桃太郎チームの紅一点、私、松本多津がみなさんにお届けするのは、チームみんなの、日常の姿。女性の眼でスルドク観察していきます。

さて、今回は、北国札幌でくりひろげられたハドソン出張騒動記。どうなりますやら……！

1月×日
札幌出張が決まる。10日間、札幌のホテルを確保したものの、他はバラバラ。遅く行く人、早く帰る人、それに2日がかりで、電車旅の人までいるんですよ。いつ全員集まるのやら……。

1月×日
桝田クン、いたって静かに札幌へ出発。
桝田クンに遅れること6日で、私も出発。私もいたって静かに出発。

1月×日
午前中には、徹夜あけのまま薄谷クン、羽田発。夕方には、夜型人間、飯塚クン羽田発。同じ日、同じ所に来るんだから、一緒に来れば、いいのに……。さらにこの日は、さくまさんと服部さんが、上野を出発。手段は電車。「嫌い」という理由で飛行機に乗らず、2日がかりの旅。大きな声じゃ言えないけど、アーわがままっ！

1月×日
さくまさんに遅れること3日で土居さん到着。「しめ切り前に描くと、手直ししたくなって……」と訴える土居さん、わがままな人が、また1人。

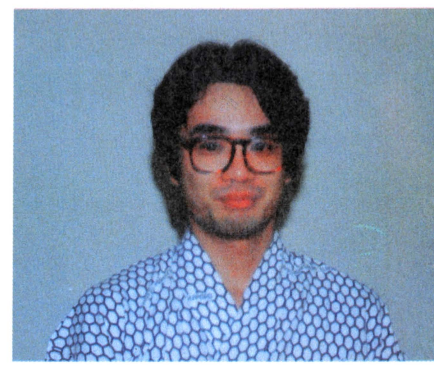
2月×日
関口さん到着。全員集合と思ったら、飯塚クンが帰ってしまっていた。アレェ～!!

2月×日
桝田クンの部屋は暑いと評判。「浴衣着てすごすと寒くって、コタツ買うつもりサ」と一言。買うと言ったら買うだろうなァ、この人は。

2月×日
帰京の日。6人が同じ行動をする奇跡の日と思いきや、甘かった私。さくまさんは「東京まで1日で帰ります！」と胸をはる……。1日で帰るなら1時間半で飛行機使ってくださいよー。忙しいんだから、わがまま言わないで！

札幌往復の話だけで、あまりにバラバラで、仕事の内容まで伝えられなくて、ごめんね！ でもこれは、私のせいじゃなくて、チームのメンバーのわがままの結果よ。そこを理解してね。

さて次回は、東京での桃太郎チームの姿。どんなわがまま技を見せてくれることやら……。



# みんなで覚えよう!! 桃太郎チームNo.1

## 超絶ワガママ人間がNo.1を競い合う!!

ここは奇人、変人、ワガママ人の集まりである桃太郎チームの中で、誰がなにのNo.1かを競う、桃太郎版ギネスブックのコーナーだ。

栄光の第1回表彰者は――「早メシNo.1」の飯塚裕之クン!!

この飯塚裕之が、どれだけ食事が早いかというと……。

ある日、桃太郎チームは残業のため、近くのおソバ屋さんから夜食をとった。注文した夜食が届けられ、テーブルの上に並べられる。おハシやお茶が用意され、みなが「いただきます！」と声を上げた直後のことだった。すでに半分以上食べ終わった桝田「悪魔人間」省治が、ふと顔を上げると、目の前でタバコをくゆらしている男がいた。そう、それが飯塚裕之だったのだ。桝田「悪魔人間」省治は、おそるおそる



◀札幌のカニ料理屋で、巨大なタラバガニを前にして、不敵に微笑む飯塚裕之クンであった!!

たずねた。

「飯塚クン、そのかっこうは、ひょっとして、もう食事が終わったってこと？」

飯塚裕之は、タバコのケムリを吐き出しながら、こともなげに答えた。

「そうですよ」

この瞬間に、桃太郎チーム早メシチャンピオンが飯塚裕之に、No.2が桝田省治に決まったのだった。

誰か自信のある人は飯塚「やせの大食い」裕之に、挑戦状を送ってやってちょーだい!!

# プレゼントだぜ!!

## ささやかながら感謝の気持ちです!!

「桃太郎伝達」を熱心に読んでくれた皆さんに、桃太郎チームの生写真をプレゼント!!

札幌・ハドソンへの拡張したときの写真に、さくま大将、関口和之氏、土居孝幸氏のサインを入れて、「桃太郎伝達」へのご意見、ご感想、ご質問、ご要望などを寄せてくれた方の中から、10名様にプレゼントします。

写真の欲しい人は、ハガキのスミにでも、「写真おくれ！」と書いて、〒160千代田区九段南4－7－16市ヶ谷KTビル4F「㊹PCエンジン・桃伝係」まで送ってくださいね。



⬆札幌は雪祭りの準備で大忙し。この雰囲気を伝達しよう。

ことにする。メインはPC版『桃太郎電鉄』（ほとんどニューゲームに近い内容）と『P－TYPE』（仮称）の製作。さらに、『桃○○○○PC』『桃○○○○IIPC』の構想打ち合わせ。「えっ？ 桃○II？」などと大声で言ってはイケナイ。まだ秘密なのだから、くれぐれも他人にもらしたりしないように……。

# PC移植市況月報

発行所
移植市況月報情報局
1989年2月28日発行
第4号

## PCエンジンに移植されたらいいなベスト20だ！

| 順位 | 累積ポイント(今回分) | 前回 | ゲーム名 | オリジナル（移植版） | ウリ |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1886(912) | 1 | ドラゴンクエスト | FC（MSX） | ついに4けたの大台にのった!! 当分のあいだは不動の1位!? |
| 2 | 1768(903) | 2 | 大魔界村 | ARC | 『ドラクエ』に続く勢い！ ひょっとしたら来月は1位になるかも!? |
| 3 | 1387(785) | 4 | グラディウスII | ARC（MSX・FC） | 前回までの累積ポイントよりも得票数の方が多い。かなりの上昇ぶり。 |
| 4 | 1160(550) | 3 | Y'S | PC(FC・MSX・セガ) | 移植されるようなウワサが出てるみたいだけど……マジかな!! |
| 5 | 869(558) | 8 | アフターバーナー | ARC（FC・セガ） | PCエンジンに移植決定!! 順位もイッキに5位に急上昇。 |
| 6 | 748(382) | 6 | 源平討魔伝 | ARC（X68K・FC） | 『Y'S』、『A・B』のせいでやや停滞ぎみだけど、まだまだ……。 |
| 7 | 590(276) | 7 | オーダイン | ARC | 『源平』と同様、今月は変動なし。2プレイ可能にしてほしいゲームだね。 |
| 8 | 559(164) | 5 | スーパーマリオブラザーズ | FC | 『A・B』とちょうど順位逆転。ふりかけの威力もそろそろ……!? |
| 9 | 544(292) | 11 | ソーサリアン | PC | CD-ROMで移植されれば、スゴイのができそうだね！ |
| 10 | 486(262) | 12 | 獣王記 | ARC（MD） | 変身シーンに声まで入れば、MD版に負けない迫力になるだろうね。 |
| 11 | 455(203) | 10 | イメージファイト | ARC | スピード感たっぷりのシューティング。ちょっと難しいゲームだ。 |
| 12 | 398(138) | 9 | 超絶倫人ベラボーマン | ARC | 『スプラッターハウス』のために、やや影が薄くなった感じだね。 |
| 13 | 385(222) | 14 | ラストハルマゲドン | PC | 化け物が主人公のアクションRPG。ストーリーは2部構成になっている。 |
| 14 | 361(240) | 16 | ファイナルファンタジー | FC | 『ドラクエ』タイプのRPGだが、いままでにないシステムで話題に。 |
| 15 | 357(277) | 19 | スプラッターハウス | ARC | シンプルな操作性に対して、内容はメチャクチャホラーなゲームだ。 |
| 16 | 187(7) | 13 | ベストプレープロ野球 | FC | 自分で選手データを作れる、シミュレーション要素の強い野球ゲームだ。 |
| 17 | 166(53) | 17 | アウトラン | ARC(セガ・MSX2) | すでに移植が決定しているっていう、『アウトラン』。デキはどうかなっ!? |
| 18 | 157(77) | 19 | メタルホーク | ARC | 戦闘ヘリを操作し、ターゲットを破壊！ リアルな体感アクション。 |
| 19 | 152(63) | 18 | ロックマン | FC | 敵の能力を奪いパワーアップ。Dr.ワイリーの野望を撃ちくだけ！ |
| 20 | 132(2) | 15 | 燃えろプロ野球'88 | FC | イッキに5ランクダウン。来月は、ひょっとしたら圏外かも……!? |

## 『ドラクエ』、返り咲き!!

『アフターバーナー』、『アウトラン』の移植が決定した。この調子でドンドン移植ソフトが増えたらうれしいなっ!!

今月は、さらに投票が増え、担当者はうれしい悲鳴。依然強いのが、やはり『ドラゴンクエスト』。先月号の約2倍の得票で、ついに4ケタの大台に乗った。これで、夢の一万ポイントに、一歩近づいたね！ 累積ポイント制を採用しているので、チャート全体としては大きな変動はないけど、やはりアーケードからの移植希望が多いみたいだね。とはいっても、『Y'S』、『ソーサリアン』などのパソコンゲームも健闘している。ところで、『Y'S』は移植されるっていうウワサがあるんだよね。あともうひとつ、大人気のアーケードゲームが移植されるっていうウワサも……。PCエンジンのソフトはこれからドンドン増えていくぞっ！

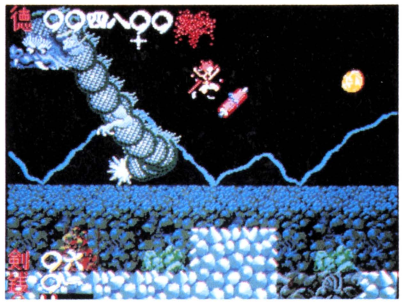
☆記号の説明　FC…ファミコン　ARC…アーケード　PC…パソコン　X68K…X68000　MD…セガ・メガドライブ

# 『源平討魔伝』の根強い人気のヒミツとは？

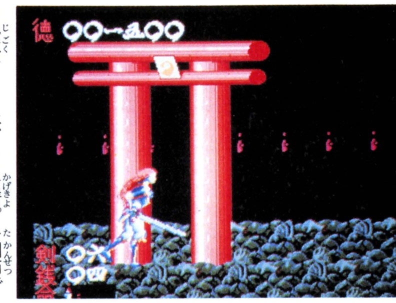
創刊号以来、じわじわと票をのばし、必ずチャート中盤に顔を出す『源平討魔伝』。『ドラクエ』や『Y'S』のようにシリーズ化されているわけでもなく、『大魔界村』のように新作というわけでもないのに、そこそこの得票数を得る、まるで五木ひろしの曲のような、渋い動きをみせるゲームだ。

さて、そんな『源平』の魅力って何だろう？　それはアクション性の高さと3つの画面(横スクロールのスピード感・VSモードのデカキャラの動きのよさ・上から見た迷路)、構成のうまさと、実際の日本史に出てくる人物や伝説をもとにした、ストーリーの深さ。

主人公の怒りや怨みを感じさせ、ゾっとするのだ。そんなところに3年たった今も魅かれるんじゃないかな？



➡スピード感たっぷりの小型横スクロールモード。大魔神や、写真のような竜神など、魅力あるキャラが多い。



➡地獄からよみがえる景清。多関節でリアルな動きをみせる巨大横スクロールモードは迫力モノだぜ!!



➡京都や武蔵の国などは、上から見た迷路状の画面。パワーアップアイテムなどがゴロゴロしてるのも特徴。

## ファミコン版




⬅FC版は、アーケードとはまったく違うタイプのゲームに変身していた。これもよかったけど、ファンの人はアーケード版に忠実な移植を期待しているのでは!?

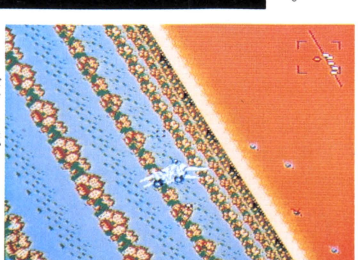
# このスピード感を再現できるか!?

## 『アフターバーナー』

リアルな体感、360度回転、そして超スピード感がウリの『アフターバーナー』。ついにPCエンジンに移植されることが決定した！　すでに、マークIII・FCに移植されたけど（FC版は、3月下旬に発売される予定)。PCエンジン版も、『スペハリ』のスピード感からみて、この『アフターバーナー』も十分に期待してよさそうだね。




⬅FC版でも見事に再現されたF14XXの勇姿。ボーナスステージなどもちゃんとあるのだ。



➡FC版も期待できそうだけど、PCエンジン版もきっとスゴイできばえになるだろうね!!

※写真はFC版です。

# RPGの人気ソフトを移植してほしい!!

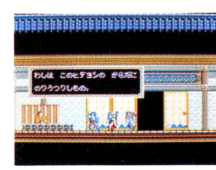
## 『ソーサリアン』シリーズ

CD−ROMインターフェイスのバックアップ機能を使えば、『Y'S』や『ソーサリアン』など、データのセーブが必要なゲームも移植可能。特に『ソーサリアン』はシナリオの多さもさることながら、キャラを修行させたり、アイテムに魔法をかけるなど、育てたキャラの成長ぶりがモロに出てくるゲームだから、バックアップ抜きで移植してもツマラナイ。CD−ROMで出るといいな！



⬅自分で育てたキャラを使って5本のシナリオにアタック!!魔法は火・水・土・風の成分から調合するのだ。

### 戦国ソーサリアン



⬅戦国時代に現れたソーサリアンたち。正しい歴史を守れ。

### ピラミッドソーサリアン



⬅ピラミッドを抜け、新たなる邪悪の化身を倒すのだ!!

# 超人的主人公の魅力!!――『獣王記』

人が獣に変身するという伝説があるけど、ゲームの中にそれを取り入れたのが『獣王記』だ。普通、ヒーローというといわゆる正義の使者風のものが多い中、このゲームのマイキャラはなんとなく悪者というか、獣に変身する後ろめたさみたいなものを感じてしまう。見た目は怖いけど本当はいいヤツみたいな、そんな逆のカッコよさを持ってるのが『獣王記』の人気ではないかな。



⬅肉体のパワーアップが頂点に達したとき、主人公は獣の力にめざめた!!超人的パワーを発揮して悪と戦え!!

※写真はMD版です。

# 移植目安箱

ソフトの数が少ないといわれていたPCエンジンも、最近は新規参入メーカーが増えてきた。この分なら、移植ソフトが続々と発売される日も近いかもしれないね！　期待をこめてハガキを出そう。

## ファンタジーRPGの最高峰とも言うべきゲーム
# Y'Sシリーズ

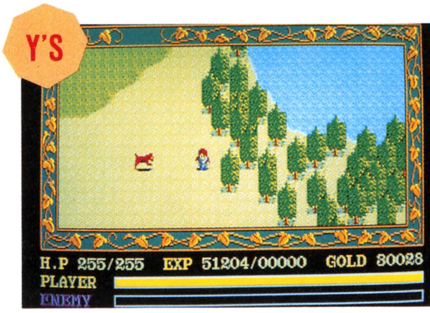
パソコンFC

6冊の本に記された伝説の国、"イース"にまつわる謎と、繁栄の鍵である金属"クレリア"をめぐって展開するファンタジックなRPG、それが『Y'S』だ。キミは主人公アドルとなって、さまざまな謎解きと冒険に挑んでいくわけだ。謎解きは大きく分けて、"本を集めること"、"魔物を支配する邪悪なる者を倒すこと"の2つで、それらが互いにからみあいながら物語は進んでいくのだ。

ところで、CD−ROMで出るんじゃないかっていうウワサがあるんだよね……。




⬅『Ⅱ』は、『Ⅰ』で残った謎を追って、再びアドルが冒険に出るというストーリーだ。




⬆街からすべての銀製品が姿を消した。いったい誰が何のために？　アドルの冒険はそこから始まる。

## 辛口シューティングのダイゴ味
# 飛鳥&飛鳥

アーケード

『スラップファイト』、『究極タイガー』の血を引くタイトーの縦スクロールシューティングだ。特にこれといったウリはないけど、2P同時プレイで、なかなかトリッキーな敵の攻撃パターンがプレイヤーを困らせてくれる。今どきのゲームらしく、超高速スクロール画面などもあってなかなかの迫力。すぐにはムリかもしれないけど、PCエンジンに移植してほしいね！

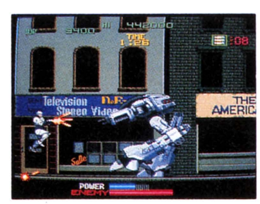


⬅編隊攻撃の難度の高さはかなりのもの。2Pならまだマシなんだけどね！

## 街の治安を守るハイテク警官
# ロボコップ

アーケード

ごぞんじ、A級SFX映画の名作『ロボコップ』のアクションゲーム版。ゲームは映画のアウトラインに沿って展開するが、武器がパワーアップする、ステージごとにボスがいるなどで、かなりゲームっぽくなってる。ボーナスステージは映画の名シーンのひとつだし、SFX映画大好き少年少女には、こたえられないゲームだね。




⬅出た!!　ED−202だ。頭部を狙って攻撃しよう。連射弾が有利だ。



⬅強い正義感を持つマーフィーは、ロボコップとしてよみがえったのだ。

## 読者の声

今月は封書での投票が多かったね。みんな移植してほしいゲームとその理由を何枚もの封書で、切々と訴えかけてくるんだもんな。その努力には思わず涙が出るね。では、その中から1通だけ一部抜すいしてみよう。

★たのむから『源平討魔伝』をPCエンジンに移植してください。僕はPCしか持ってないし、他機種を買う余裕もないからです…。（埼玉県　小松健志）

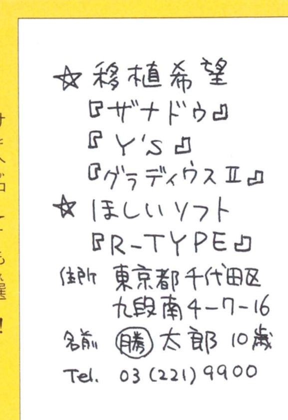



⬆デザインに凝った力作。

## キミの1票をまつ！

前回から口をすっぱくして言ってるけど、まだまだ1人で何通も送ってくる人がいるね。ハガキは1人1通で、その中に移植希望のゲーム名を3つまで書いて送ってほしい。3つもない人は1つでも2つでもケッコウ。応募者の中から抽選で毎月5名に希望ソフトをプレゼント!!

あて先：〒102　東京都千代田区九段南4−7−16　市ヶ谷KTビル4F　㊔PCエンジン編集部「移植」係まで。






今回の当選者　千葉県　米山裕高クン　島根県　東博史クン　岡山県　宮原吉保クン　他2名

これさえ読めばキミも必ずなれる

# ゲームの達人

みんなおげんこ!? 先月に引き続き、武田雅子ちゃんがゲーム指導してくれるぞ。今月は、究極のSLG『ネクタリス』の裏ステージ1、2の攻略法、『はにい いんざ すかい』のボス敵徹底撃滅法、『モトローダー』はスペシャルパーツ利用法。すぐに役立つアドバイス3本立てだ!!



今月も雅子がアドバイス!!


**裏技的達人** 98

●達人道場その1 **ネクタリス** 102

●達人道場その2 **はにい いんざ すかい** 106

●達人道場その3 **モトローダー** 108


■武田雅子PROFILE

たけだ・まさこ 本名 同じ 血液型 A型
生年月日 昭和43年12月23日 山羊座 出身地 静岡県三島市
現在、テレビ東京系の「さきどり! PC遊び塾」(毎週火曜日 夜6時〜6時25分) で、司会レギュラーをつとめる。

# 裏技的達人

今月は思いきった裏技が満載！『モトローダー』や『ソンソンII』、『ドラスピ』などビッグタイトルがめじろ押し。



## モトローダー

## 楽しさ倍増『モトローダー』の裏技だ！

東京都 土田健一くん 5000円 3000MAC

### 1 ノーマルコースにあきたキミに贈る新コース

人数が多ければ多いほど、勝負が白熱する『モトローダー』、もう遊びつくしてしまったよぉ!! という人に朗報。

なんとカンタンな操作で、今までとは違ったコースを走ることができるのだ！

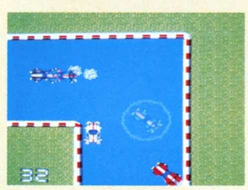
キミの走りたいコースを選び、タイトル画面のときに下の表のコマンドを押しながら、ランボタンを押すだけでOK。世界のコースは前半と後半に分かれていて、シケインのある、なし、それぞれ8コースもある。また、世界のコースの他にも、障害物の多い“とんでもないコース”と初心者向けの“無難なコース”もあるぞ。ぜひ、全コース試してみてね。

| | | |
|---|---|---|
| ① | Ⅰ+⬆ | 世界のコース（シケインあり）前半 |
| ② | Ⅰ+⬇ | 世界のコース（シケインあり）後半 |
| ③ | Ⅱ+⬆ | 世界のコース（シケインなし）前半 |
| ④ | Ⅱ+⬇ | 世界のコース（シケインなし）後半 |
| ⑤ | Ⅰ+セレクト | とんでもないコース |
| ⑥ | Ⅰ+Ⅱ | 無難なコース |



⬆世界のコースその1。雰囲気が出てるね。


⬆世界のコースその4。こういうカーブばかり。


⬆世界のコースその2。写真だけじゃね……。


⬆とんでもないコース。うわぁっ止まれぇ！


⬆世界のコースその3。シケインがないそうだ。


⬆無難なコースらしい。初心者向けか!?

### 2 プレイ中のBGMが聴けるミュージックモード

栃木県 田村弥生くん 5000円 3000MAC

今や入っててあたりまえという風潮がなきにしもあらずのミュージックモードが、このゲームでも見つかった。

名前入力のときに“MUSIC”または“ART88”と打ち込めばOK。ゲーム中のBGMを聴くことができる。

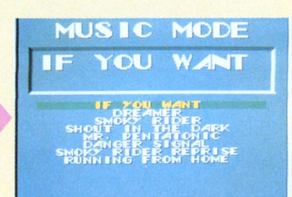


⬆名前入力のときに“MUSIC”と入れよう。

または



⬆このように“ART88”と入力してもよい。できる内容は同じだ。



⬆ゲーム中のBGMを選んで流すことができる。なかなかカッコイイぞ。

ソンソンII

# 『ソンソンII』の裏技、一挙4本紹介！

## 1 ⅠⅡと上を押しながらスタート すると 白黒画面!!

高い難度と、広いマップでユーザーを苦しめているこのゲームで、早くもいくつか裏技が発見された。その1つが“白黒画面になる”という技。ⅠとⅡとパッドの上を押しながらランボタンを押すだけでOK。これでレトロ気分にひたれる!?




⬆この画面が出ているうちに、Ⅰ、Ⅱと上を押しながらスタートしよう。そうすると……。



⬆このように白黒画面に！　でも、敵の色がわからないし、目もチカチカしちゃう。ま、遊びということで。




神奈川県 吉沢聡史くん
5000円
3000MAC

## 2 上、下、左、右、Ⅰ、Ⅱの順に押してスタート すると 裏ソンソン

こちらはなんと“裏ソンソン”をプレイできる技。やり方は、パッドの上、下、左、右、Ⅰ、Ⅱの順で押してスタート。するとそこにはキミが今まで見たこともない超越した世界が広がっている……。そう、なんと敵がソンソンだったり、カッパだったりしているのだ。



⬆タイトル画面中に上、下、左、右Ⅰ、Ⅱの順に押してからスタートしよう。すると……なんじゃこりゃ!?



⬆ありゃ？　あんなところにダルマがいるぞ。なんだかいやな予感がするなぁ…。




⬆どひゃ～！　予感的中、やっぱり店員もダルマだった！　でもピンク色のダルマってカワイイ!?

兵庫県 荻原一雄くん
5000円
3000MAC

## 3 上、Ⅰ、セレクトを押しながらスタート すると いきなりランプ

上の2つは、とりあえず気分転換にはなるけど、ゲーム中役に立つというものではなかったね。しかし今度はパッドの上、Ⅰ、セレクトを押しながらスタートしてみよう。

なんとソンソンはスタート時にランプを持っているんだ。こいつぁお金の節約になるね。

### ランプとは?



いわずと知れたコンティニューアイテム。これがないとコンティニューできないのだ。



⬆やった、最初からランプを持っているぞ。これはとってもお得。安心してプレイできる。



⬆死んでも、ランプがあるから平気。でも実際買うと、けっこう高いのだ。お金の節約になるね。

東京都 中山智弘くん
4500円
2800MAC

## 4 上、Ⅱ、セレクトを押しながらスタート すると いきなりひょうたん

今度は“最初からひょうたんを持っている”という技だ。

これは上、Ⅱ、セレクトを押しながらスタートするとできる。知ってると思うけど、ひょうたんは体力がゼロになったときにある程度回復してくれるおいしいアイテム。もうけもうけ！

### ひょうたんとは?



ソンソンの体力がゼロになってしまったとき、わずかではあるが体力を回復してくれるぞ。



⬆今度はひょうたんを持ってスタートだ。コンティニューより実用性があるかもね。




⬆そうすれば、ここでひょうたんを買う必要はナシ。もし買うと次に買うひょうたんが値上りしてしまう。

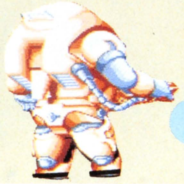
石川県 島村吉広くん
4500円
2800MAC

## ネクタリス

# 上級者向けに、㊤ネクタリス発見!!

大阪府 野田雅一くん

最終ステージであるステージ16を無事クリアするとエンディングとなるワケだけど、実はステージ17以降が用意されているんだ。マップ自体は変わらないものの、登場するユニットが、敵も味方もより強力なものとなり、より激しい戦いがくりひろげられることになるんだ。腕に自信のあるキミはチャレンジしてみてね！



あれまあビックリこいた

## マップは同じ、ユニットの数が違う！




⬆こちらはゲーム開始直後のステージ1。見てのとおり、出てくるユニットはパイソンとムンクスだけだし、数も少ない。




⬆ところが2周めのステージ17となると、いきなり航空ユニットが登場する。ユニットの数も9対8と、1周めの倍近くなのだ。

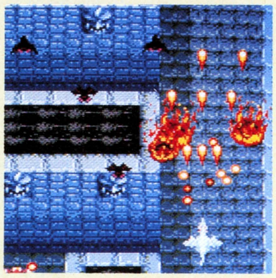
2000円 1000MAC

## ドラゴンスピリット

# ⓟアイテムはまだまだあるぞ。これを取って最強だッ！

岡山県 三宅秀和くん

### ⓟアイテムとは



スモール＋ワイド＋パワーウイング

先月号ではⓟアイテムが、7面と8面にあるということを紹介したんだけど、実は5面と6面にもあることが判明した。ⓟアイテムとは、スモール＋ワイド＋パワーウイング（無敵）という、最強といわれる装備が、1発で取れるというお得なアイテムなのだ。

### 5面・洞窟




⬆5面は最後から2つめの赤玉の付近。岩が引いたときに地上弾を撃ち込もう。

### 6面・氷河




⬆最も幅の広い氷の壁の左はしを狙おう。後ろからの攻撃にも注意せよ。



3000円 2000MAC

## ビジランテ

# レイジング・バイソンをカッコよく倒す。気持ちいい！

山梨県 野島貴正くん

さて、お次は『ビジランテ』で〝1面のボス・レイジング・バイソンのカッコいい倒し方（長い）〟のレポートだ。

まずレイジング・バイソンに足払いを1発。うまくきまると、やつは「おっとっと」とよろけるよね。そのよろけている間にもう1歩踏み込んでケリを1発。するとヘタヘタッと座り込んでしまうので、しゃがみ込んで顔面にパンチの連打！　このシーンはなかなかカッコよくて、まるでジャッキー・チェンが悪者をこらしめているといった雰囲気だ。またここで連射を入れ、ボタンを押しっぱなしにすると、アッという間に倒すことができるのだ。お試しあれ！



⬆まずはしゃがんで足払いをしかけよう。



⬆決まるとやつは「おっとっと」とよろける。そうしたら……。



⬆すかさずケリをもう1発お見舞いしよう。敵はへたり込んでしまう。



⬆1歩踏み込んで顔面へパンチの嵐。こにくらしい敵を楽々ノックダウン。

2500円 1500MAC

## ドラゴンスピリット

# やっぱりあったかミュージックモード。こってるぞ！

PCのゲームで1、2を争うほど音がいい『ドラスピ』にミュージックモードが発見されたぞ。それも、そんじょそこらのミュージックモードじゃない。まるでCDプレイヤーのような機能を持っているのだ。ミュージックファンにはウレシイネ。

**タイトル画面で、左、右、下、上、セレクト、左の順に押す。**




⬆ゲームミュージックファンが狂喜するほど、よくできているミュージックモード。CDみたいだね。

| | |
|---|---|
| NORMAL | 1～16曲めまで順番に聴ける。 |
| SINGLE | 1曲だけ再生。好きな曲を聴こう。 |
| PROGRAM | 曲順を自分で組むことができる。 |
| SHUFFLE | ランダムに曲をかける機能。 |

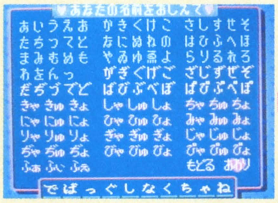
宮崎県 松本大介くん

3000円 2500MAC

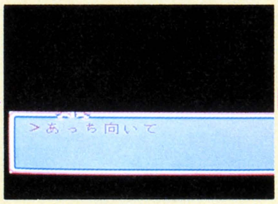
## No・Ri・Ko

# 会いたいときに、会いたいところで範子とデート♥

先月に引き続き『No・Ri・Ko』の裏技は、ハドソンお得意のデバッグモード。名前を入力するときに「でばっぐしなくちゃね」と入れると、デバッグモードに入ることができるのだ。ここではスタートの場所を指定できるほか、いろいろなテストができるぞ。




⬆まずは写真のように「でばっぐしなくちゃね」と入力してみよう。すると……。




⬆すると画面のように、スタートする場所を聞いてくる。そして好きなところを選ぶと……。




⬆やたっ！ 自分の選んだ場所からスタートすることができる。あの場面がいつでも見れる……。ウレシイ。

愛知県 宇田川洋くん

2000円 1500MAC

## ビジランテ

# 敵が空中散歩をするという芸を見たくはないか!?

「ザコだって空中を歩きたいっ！」ということで、敵が空中を歩いてしまう技だッ！

まず4面でちょっと歩くと、2階に敵が現れる。そうしたら、おもむろにスタート地点に向かって歩こう。どういうわけか、2階の敵は空中を歩いてしまうのだった。



⬆4面で、2階に敵が現れたらスタートに向かって戻ろう。敵が出てくるけど、たたきのめしちゃおう。



⬆するとあら不思議。敵が空中を何ごともなかったかのように歩いてくるのだ。よく考えるとすごい光景。



⬆だからといってプレイヤーに何の利益があるのかといったら、何も答えられなくなってしまうのが悲しい。

岡山県 塚原哲也くん

2000円 1500MAC

## 達人情報局

旭川 0166-22-7400
東京 03-236-7200
大阪 06-700-5599
高松 0878-33-9700

㊙PCエンジン読者のキミだけに贈る、「達人情報局」。ウラワザなどの情報がタップリ。番号違いに注意してね!!

## キミのウラワザを待つ!!

このコーナーをさらに充実させるため、みなさんの協力をお願いします。ハガキに住所、氏名、年齢、電話番号とワザのやり方を、右の例のように詳しく書いて送ってください。1枚のハガキにはひとつのワザだけ書いてください。また、アンケートハガキでの投稿は受け付けません。ほかの雑誌に載っていないウラワザで、いちばん早く届いたものが採用されます。謝礼として"おもちゃ券"と"MAC"を進呈します。

**あて先……〒102 千代田区九段南4—7—16 市ヶ谷KTビル ㊙PCエンジン編集部 ウラワザ係**

**こんなふうに書いてね**

ゲーム名"マント犬の冒険"
① ステージ1でポッツはがきをひろう。
② ステージ2でモンク猫の頭を3回なぐる。
③ すると画面の右上にゴールドMACが出てくる!!
④ それをとると点数が5000点アップするぞ!!
〒102 東京都千代田区九段南4-7-16 市ヶ谷KTビル4F マルカツ太郎
でんわ(03)221-9900

3月号P.92に掲載の『ファイティングストリート』のウラワザに誤りがありました。正しいやり方は、「ネーム入れ画面で".SD"と入力し、デモ画面でⅠ、Ⅱ、左、セレクトボタンを押しながらランボタンを押す」です。




# ネクタリス

話題の本格派SLG『ネクタリス』。全16ステージをクリアすると、裏ネクタリスがはじまるのは、もう知ってるよね。そこで今回は、裏ネクタリスのステージ1、2の攻略法を、バッチリ紹介しちゃうぞ！




ハドソン／発売中／¥5,800

## 裏ネクタリスはこんなところが違う!!

全16ステージをクリアすると、エンディングのあと裏ネクタリスがはじまる。ゲームの内容は表と同じ。全16ステージを勝ち抜いて、敵の最終兵器"M・O・A"を破壊するのが目的だ。ただし、裏というだけに、表の何倍も難しいぞ。

では、表と裏ではどこが違うのかというと、一番の違いは両軍のユニット構成。たとえばステージ1は、表ではムンクスとパイソンだけだったのが裏では航空ユニットまで登場する。ユニットの数も両軍あわせて9ユニットから17ユニットと、8ユニットも増えているんだ。逆に4画面分の広いマップでは、ユニットの数が減っていることもある。ほかにも、中立工場内にあるユニットの種類や数なんかも、表とは違ってきているんだ。でも、マップやその中にある工場、収容所の位置は表と同じだから、作戦は立てやすいかもね。

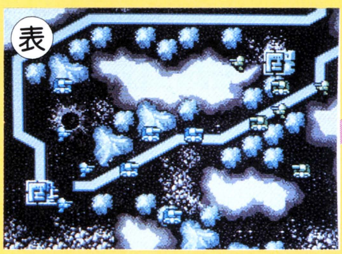
### マップは裏も表も同じ



⬆ステージのマップは、表のマップと同じ。だけど、表と同じ作戦は通用しないぞ！

### ユニット構成

裏ネクタリスの一番のポイントは、ユニット構成の違い。そのステージにあると、戦いが有利になるユニットがなかったりして、なかなか戦い方が難しいというわけ。




⬆こちらは、表のステージ2。ユニットの構成もパイソン5部隊、ムンクス3部隊とおとなしいカンジ。




⬆それでは裏のステージ2はどうかというと、ジャビィやペリカンまであって、とてもニギヤカだね。

### 工場内部

中立工場や、敵、味方両軍の工場の中身もかなり変わっている。表と同じつもりで占領しにいったら、使えるユニットがひとつもなかった、なんてこともありえる。




⬆表ステージのある工場。ここには、パイソンが1部隊分しか用意されていない。なんとなくさびしいカンジがするね。




⬆左と同じ工場も、裏ステージではこんなにたくさんのユニットがある。う〜ん、とってもリッチな気分！

### 作戦の立て方

両軍のユニット構成や中立工場にあるユニットの内容が変われば、作戦が変わってくるのはあたりまえ。どのユニットを先に攻撃し、どの工場を押さえるかを考えよう。



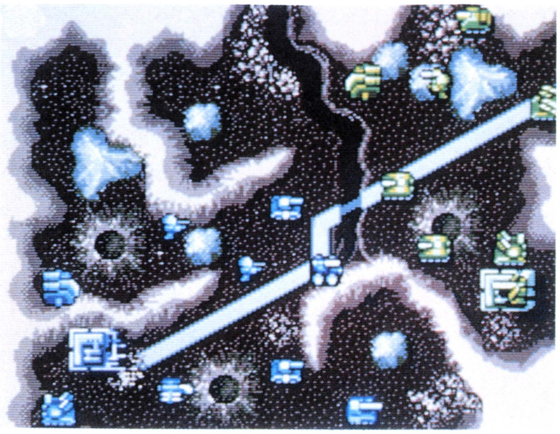

⬆たとえばステージ1。表では、こうして橋の手前で敵が来るのを待ちぶせていればカンタンに勝てたけど……。




⬆裏のステージ1では、敵のモノケロスがあるためにそうもいっていられない。まずモノケロスをなんとかしなくちゃね！

# 裏 STAGE 1

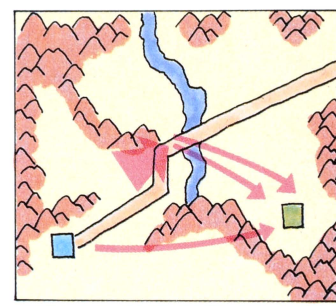
## 航空ユニットと自走砲をできるかぎり温存して、後半を有利に戦おう!!



### 両軍のユニット構成

| ユニオン軍 | | ガイチ軍 | |
|---|---|---|---|
| ムンクス ×2 | パイソン ×2 | ムンクス ×1 | スラッガー ×2 |
| ラビット ×1 | シーカー ×1 | モンスター ×1 | シーカー ×1 |
| ナスホルン ×1 | ジャビィ ×1 | ホークアイ ×1 | ペリカン ×1 |
| ペリカン ×1 | | モノケロス ×1 | |

## ▶裏ステージ1の進撃ルートと展望



まず、このステージには工場がない。つまりユニットがダメージをうけるような戦いは極力避けるように心がけなくてはいけないんだ。そこでなんといっても気になるのは、敵収容所に設置されたモノケロスだ。こいつがあるかぎり、収容所を占領するどころか、敵陣に攻めこむこともできない。ナスホルン、ジャビィで先制攻撃をかけて、できるだけ大きなダメージを与えておこう。パイソンやラビットもうかつに動かすのは危険だ。橋の手前に待機させておいて、敵が収容所を守りに引き返してから、イッキに攻めこむといいだろう。

### 作戦1 ムンクスをおとりにして、ナスホルンを守る

このステージを勝利するポイントは、ナスホルンをいかにうまく使うかということ。それだけに、このユニットが攻撃をうけるとキツイ！　そこで、ムンクスをおとりとして使おう。モノケロスは、ムンクスを先につぶそうと、必死で攻撃してくるはずだ。このときはかならず、ムンクスを防御力の高い山脈か荒れ地に置いておくように。でないと一撃で全滅もありえる。また、山脈づたいに、ムンクスを収容所に接近させると、敵ユニットは収容所を守るために引き返すので、これを利用して攻め返せ。

⬇まずはムンクスを、この位置へ移動させる。ちゃんと山脈に入れておかないと痛いめにあうぞ。





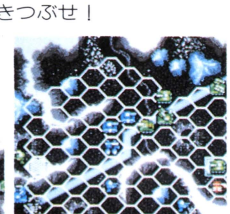
⬆案の定、モノケロスはムンクスを狙ってきた。これでナスホルンは安心だね。

### 作戦2 航空ユニットの活躍はシーカーを倒してから

このせまいマップでは、ジャビィの移動力はまったく頼もしいばかり。でも、調子にのっていると、対空ユニットの攻撃ですぐにやられてしまう。収容所のモノケロスに一撃を加えたら、すみやかに自軍の収容所近くまで撤退しよう。これで攻撃はうけずにすむし、攻めこんできた敵の歩兵部隊をたたくのにも使えて、まさに一石二鳥というわけだ。シーカーを倒したら今度は敵陣にのりこんでホークアイをたたく。対空ユニットがなくなれば、怖いものは何もない。イッキに敵をたたきつぶせ！

⬇手ごわいやつが残ってるときは、あまりムチャをせずに、楽に倒せる相手を狙って攻撃するといい。





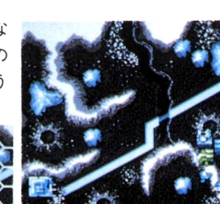
⬆シーカーを倒したら、もう怖いものはない。思う存分敵ユニットを攻撃しよう。

### 作戦3 仕上げは包囲作戦でバッチリ決まり！

ムンクスを敵収容所に接近させると、敵は収容所を守ろうと、必死になって引き返す。このときが敵陣に攻めこむ絶好のチャンスだ。敵を包囲するようにして、1ユニットごと確実につぶしていこう。攻撃の手順としては、まずナスホルンの砲撃でダメージを与えておいて、すかさずラビットでヒット&アウェイ攻撃。最後に2部隊のパイソンでトドメをさすというぐあいに戦うといいだろう。これにジャビィ、ペリカンが加わってくれれば、まさに怖いものなしというわけだ。

⬇かなり状況が不利になると、敵は自軍の収容所の守りについてしまう。こうなればしめたものだ。





⬆あとは、残りの全ユニットを使って、集中攻撃をかけてやればいい。

 イラスト／渡辺天留子 

# 裏 STAGE 2

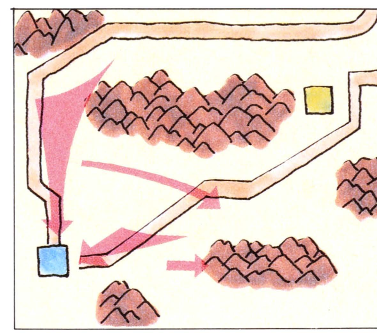
## ジャビィ&ペリカンのペアで、敵の砲台を破壊せよ！



### 両軍のユニット構成

| ユニオン軍 | | ガイチ軍 | |
|---|---|---|---|
| ムンクス ×2 | アルマジロ ×2 | ムンクス ×1 | スラッガー ×2 |
| グリズリー ×1 | ラビット ×1 | モンスター ×1 | ギガント ×1 |
| リンクス ×1 | ジャビィ ×1 | モノケロス ×2 | ホークアイ ×1 |
| ペリカン ×1 | | ナスホルン ×2 | ミュール ×1 |

## ▶裏ステージ2の進撃ルートと展望

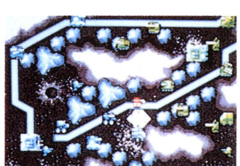


このステージでは、敵がナスホルンとモノケロスを2部隊ずつ持っているために、敵陣に攻めこむことが非常にむずかしい。ここでは逆に、敵を自分の陣地に誘いこむ戦略をとると比較的戦いやすいだろう。マップの左上にいるグリズリーとアルマジロも、すべて左下の収容所近くに集中させるようにするといい。

しかし、ただこれだけでは、戦いが長びいてしまうので、ジャビィとペリカンをペアにして、敵の自走砲などを攻撃してみるのもいい。このステージには、対空ユニットはホークアイ1部隊しかないので、けっこうラクに動きまわれるはず。ホークアイをつぶすことに成功すれば怖いものは何もないぞ。

### 作戦1 まずは、目ざわりなスラッガーを始末しよう

まず手はじめに先行している敵のスラッガーからたたいておこう。こちらの態勢が整う前に突っこんでこられたら、たまらないからね。幸いスラッガーの上下のヘックスはホークアイの射程からはずれているので、ここにペリカン、そしてジャビィの順で移動させて攻撃をしよう。でも、これだけじゃコイツを倒すことはできない。リンクス、ラビット、そしてアルマジロの順で攻撃し、確実に葬りさっておくように！　ただし、リンクス、ラビットはすぐ収容所へ引き返さないとマズイことになる。



⬆ホークアイの射程がとどかないギリギリのところへ移動。



⬆そして、はさみうちをしかける。1ターン以内に倒せ！

### 作戦2 ジャビィとペリカンで敵の自走砲をたたけ！

モノケロスやナスホルンの砲撃があるため、陸戦ユニットが敵地にのりこむのは非常に危険。そこでジャビイの爆撃でこれらのユニットをつぶすことが重要になる。ホークアイの射程が5ヘックス分であること、そして隣接したユニットを攻撃することができないこと。これらの条件をよく頭に入れておいたうえで、攻撃できるユニットを探そう。攻撃できるユニットがいくつもあるような場合には、まずホークアイ、モノケロス、ナスホルンという順に攻撃していくと、その後の展開がラクだ。



⬆ホークアイに気をつけて、できるだけ敵を痛めつけろ！



⬆ホークアイさえいなくなれば、航空ユニットの天下だ。

### 作戦3 敵を自陣に誘いこんだら、こっちのもんだ

何度もいうようだが、このステージではモノケロスがいるかぎり敵陣へのりこんで攻撃することはできない。そこで自陣で敵をむかえ撃つわけだけど、そのためにはできるだけ地形効果のいいところを選んで戦うことが大切。装甲の厚いアルマジロを中央下部の荒れ地に置いて、敵を待ち伏せしよう。ここはモノケロスの射程内に入るために、ラビットやリンクスには危険すぎる。これらのユニットは後方の収容所付近に配置して、上からまわりこんでくる敵をいつでも攻撃できるようにしておくのがベスト。



⬆いくらかダメージは受けるけど、ガマン、ガマン！



⬆残りの敵もあとわずか。そろそろ反撃開始だ。

　イラスト／渡辺天留子

# 裏ネクタリスはまだまだ続く!!




## ―その前半部分をちょっとだけ紹介しよう―

裏ネクタリスは、表と同じで、16ステージあるんだ。今回は、1～2ステージの攻略法をくわしく紹介したけれど、みんなうまくクリアできたかな? ついでに裏ステージ3～8までの見どころをチラッと見せちゃうね。

### 裏 STAGE 3

#### モノケロスが5部隊も!!

敵収容所のまわりに、最強の破壊力をもつモノケロスが5部隊、お互いがそれぞれ射程内に入るように設置されている。おまけにモンスターなんていう強力なユニットまで持っていて、まさに鬼に金棒だ。それにひきかえ、ユニオン軍は、ギガントが3部隊のほかにはラビットやリンクスがそれぞれ3～4部隊ずつあるだけ。とっても勝ちめがなさそうだけど、何か方法はあるのかな?

⬇モノケロスがこんなにたくさんあるなんて……。





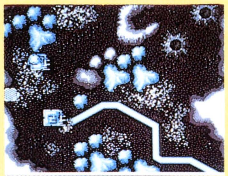
⬆ここまで来るのには、かなりのギセイが必要だった。

### 裏 STAGE 4

#### 工場を拠点に敵をたたけ

ここは前のステージに比べれば、はるかにおとなしいステージ。ただ、自軍のユニットは全部工場の中だから、すぐに敵が攻めてきてしまう。そのため、2つある中立工場のうち、右の工場は必ず敵に占領されてしまうんだ。こちらは、なにがなんでも左の工場を占領しなくちゃね。この工場のまわりは荒れ地が多くなっているから、ここを拠点にして防衛戦を行うのにはもってこいだ。

⬇味方のユニットは、全部工場の中なのだ。





⬆この工場を中心に戦うと、とてもラクだよ。

### 裏 STAGE 5

#### ヤマアラシがイッパイ!

マップの下半分がヤマアラシで埋めつくされたようなステージ。こんなところへ踏みこもうものなら、包囲効果と支援効果で、極度に不利な戦いになってしまう。おまけに工場から遠いところにこちらの歩兵がいるために、工場がとても占領しにくい。上から2つめの工場を占領しに行くときは、必ず護衛をつけてやらないと危険だ。おとりのユニットもつけてやれば安心できるかな?

⬇工場までの道のりは、遠くけわしいのでありました。





⬆下の方は地雷ばかり。上に誘い出さないと……。

### 裏 STAGE 6

#### 2コの地雷がクセモノだ

中立工場の横にモノケロスが2部隊。おまけにその手前の工場付近には、これまた敵のヤマアラシが2部隊設置されている。こいつらをどう始末するかが、このステージのポイントになりそうだね。とりあえず、モノケロスはパイソンをおとりにしながら、ナスホルンの集中攻撃で全滅させることができる。残るはヤマアラシなんだけど、こいつを攻撃できる頃には敵の部隊も到着している。さて、どう戦う?

⬇ズラーリと整列したパイソンが頼もしく見える!?





⬆ナスホルンでモノケロスを集中攻撃にしよう。

### 裏 STAGE 7

#### 工場内は機動歩兵ばかり

敵だけが航空ユニットを持っているという、いやらしいステージ。いくら工場が欲しいとはいえ、ここはジッとガマンして、歩兵ユニットを大事にしよう。そして、このステージはどちらの工場にも歩兵ユニットがたくさんある。これをうまく使えば、あとから工場を取りかえすなんてこともできるしね。欲ばらずにどちらかの工場だけをねらって、あせらずじっくり攻めるのがポイントだね。

⬇工場の中には、ギガント、エストールなどもある。





⬆う～ん、こいつはちょっとキツイ状況ですね～。

### 裏 STAGE 8

#### ホークアイを温存しよう

このステージでは、次つぎと前線に送られてくる敵の航空兵力に手をやくことになる。それだけに、2つのホークアイ部隊だけは、なんとしても守らないと……。ほかのユニットをまわりに置いて、敵からの攻撃を防ぐなどの工夫をしないと、このステージのクリアはむずかしいかもね。このステージにも中立工場が1つあるけど、中にはたいしたものは入っていない。表ではこの工場が重要だったのにね。

⬇ギガントなんかも最初からあって、とっても強そう。



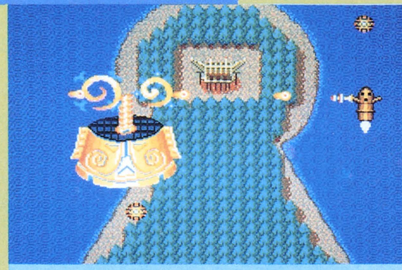


⬆このあたりで、敵と真正面からぶつかりあう。




# はにいいんざすかい

かわいいハニワのシューティング。でもかわいいからといって油断していると、痛いめにあうことに。今回は、意外にハードなこのゲームの最大のポイント、ボス敵の攻略と迷宮のルートMAPを紹介しよう。



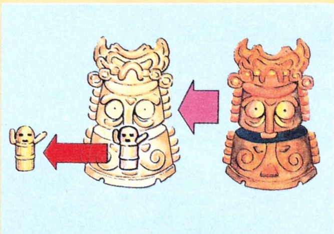
フェイス/3月1日発売/¥5,200

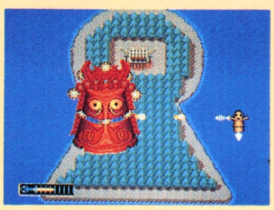
## ボス敵完全攻略法+αだ!!

### Stage 1 オモイカネ

#### 出現パターンを見極めろ!

はにいのいる位置に、テレポートして、押しつぶそうとするボス敵。出現する位置は、正確に消失時のはにいの位置。実体化するまでにタイムラグがあるので、消え失せたらスグ横方向に移動し、剣を出現場所(はにいのいた位置)に向け、実体化したと同時に連射。口を開けたら、弾を撃つと同時にまた消えるので、誘導したい位置にはにいを移動させよう。



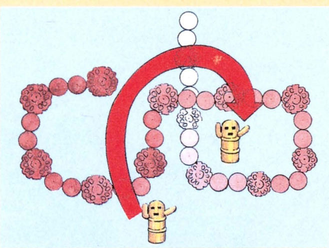


⬅横から攻撃した方が、ダメージを受けにくい。

### Stage 2 オオナムジ

#### 長い体に巻きつかれるな!

移動パターンが毎回同じなので、先回りしながら攻撃しよう。全部で10か所ある、赤い目玉のある部分に撃ち込んで、すべてを赤くすれば倒せるぞ。出現時にはにいを右下に位置させて攻撃しているとはさまれやすい。剣の方向を変えられることを忘れずに、左から攻撃するのが正解だ。「まが玉」を使えば、かなりの部分を破壊してくれるので、けっこうカンタンに倒せるはず。



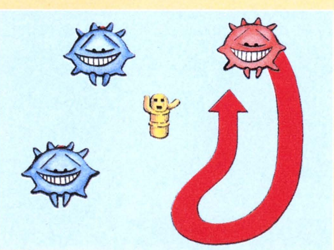


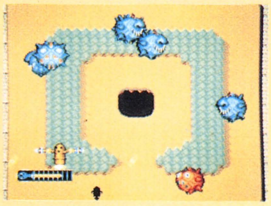
⬅くれぐれもはさまれないように注意しよう。

### Stage 3 タジカラオ

#### 分身に惑わされるな!

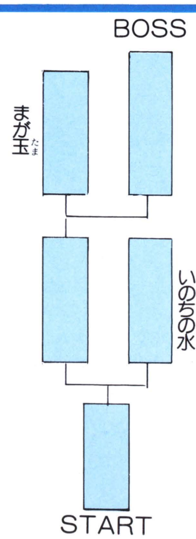
クローンを生み出しながら画面の端の方をチョロチョロと大きな円を描くように動くボス。画面中央で本体だけをねらい撃とうとすると、ジリジリ迫ってくる分身に囲まれ、袋だたきにあう。我慢強い人なら、分身を倒しながらゆっくり料理してもいい。でも、多少のダメージは覚悟して、本体よりも多少画面中央寄りに位置し、追いかけ回して倒した方がカンタンだ。





⬅クローンは作っても弾は撃たない。楽勝だね。

### STAGE 2 MAP




#### 困ったときの「まが玉」だ!

ステージ2は、「いのちの水」と「まが玉」が落ちている。「いのちの水」の方は敵の攻撃が激しいのでかなりツライが、「まが玉」の方は拾いに行く価値ありだ。20000もの霊力を支払う必要がなくなるもんね。



⬆邪魔する敵はけ散らして、アイテム拾いにレッツゴー!



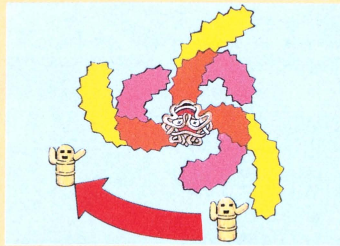
⬇わざと間違えれば、同じ場所で何度もアイテムが拾える。

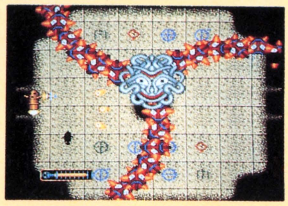
 イラスト/中村清史

## Stage 4 ウズメ

### 顔めがけて連射しろ！

長い腕を回転させて攻撃する。顔は画面中央の位置を動かない。長い腕は、はにいを攻撃するだけではなく、よろいの代わりにはにいの弾をはじき返す役目もある。腕が伸びきったところで連射し、縮みかけたら攻撃をあきらめて、退避行動に専念した方が安全だろう。無茶な攻撃をして腕に引っかかると、連続してダメージをくいかねないので、十分な注意が必要だ。



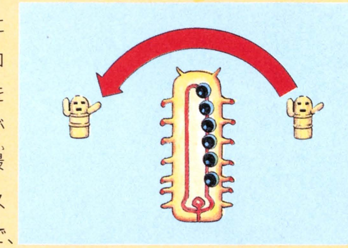


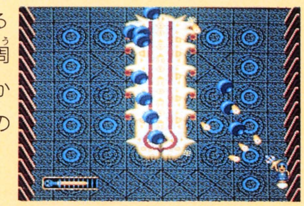
⬅敵が腕を縮めたとき、当たらないように注意。

## Stage 5 スサノオ

### 敵の弾に注意しながら連射攻撃！

画面中央を、上下に伸び縮みしながらノロノロ動く。ダメージを与えていくと、胴体がだんだん短くなり、最終的に頭と尾だけになる。弾のスピードは遅いがかなり大きいので、同じ位置でボ～ッと攻撃していると2～3発くらうハメに。敵の周囲を回りながら、うまく剣を動かして攻撃すれば、「まが玉」などの特殊なアイテムを使わなくても、カンタンに倒せるハズだ。



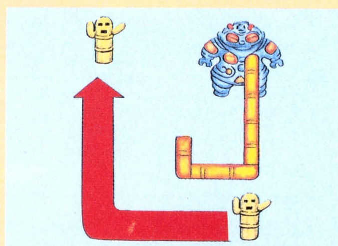


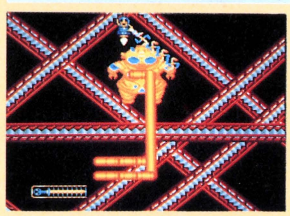
⬅弾さえ気をつけていれば楽勝だ。

## Stage 6 ツクヨミ

### 攻撃パターンを理解しろ！

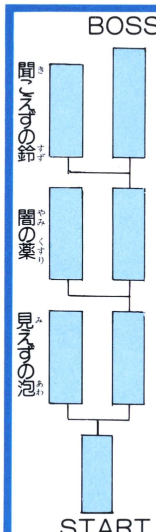
胸から追尾式の棒を出す。これは一定の長さしか伸びない。伸びきったら、一度胸に格納して、また改めて伸ばしてくる。「やさかの太刀」などを使い、移動しながら遠巻きに攻撃してやれば、ほとんどダメージをくうことなく倒せるだろう。また、度胸があれば「さじふつの剣」を使って、敵のスグ近くまで寄って右に回りながら突き立てれば、カンタンに倒せるはずだ。





⬅「さじふつの剣」を使えばこんな倒し方も。

## STAGE 5 MAP

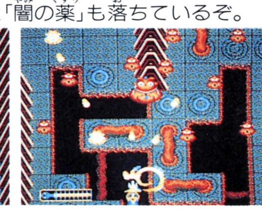



### 「見えずの泡」をフルに拾え！

スタートしてスグの分岐点を左に行くと、買うと霊力が25000必要な「見えずの泡」が手に入る。ステージ6で重宝するので、できれば持てるギリギリの7つまで拾ってしまいたいね。ステージ5では、このほかに意味のないアイテム「聞こえずの鈴」と「闇の薬」も落ちているぞ。



⬆とてもうれしい「見えずの泡」も、フルにしておこう。

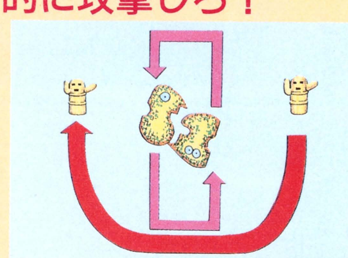


⬆ダルマ野郎に邪魔されて、行きたい方向に行けないことも。

## Stage 7 アマテラス

### 1匹を集中的に攻撃しろ！

2匹の敵が、合体分離を繰り返す。ある程度ダメージを与えるとさらに2匹分離して、全部で4匹の敵を相手にしなければならなくなる。「まが玉」と「見えずの泡」を装備して、効力がなくなるギリギリまで接近攻撃して、ダメージを与えておかないと、かなりキツイ。敵が4匹に分離したら、動きの速い方を先に集中攻撃して、順番に破壊していこう。全体に弾をばらまくよりは、一点集中の方が楽に倒せるはずだ。



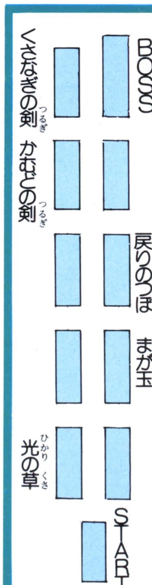


⬇ゴリラのような顔のヤツの方が元気がいい。コイツらから先に倒していこう。



⬆「見えずの泡」で、しばらくの間、ダメージを受けずに攻撃できる。

## STAGE 7 MAP




### アイテムがいっぱい拾えるぞ！

スタート直後は真っ暗闇。光の草を取らないと、一部の敵が非常に見づらいのだ。また、「まが玉」の落ちている場所は、敵の攻撃があまりない。フルに拾ってラストステージに備えよう。また、このステージの後半で拾える「かむどの剣」か「くさなぎの剣」がないと、ボスを相手に苦戦を強いられることになる。必ず手に入れよう。



⬆「光の草」を取らないと、世の中真っ暗闇なのだ。



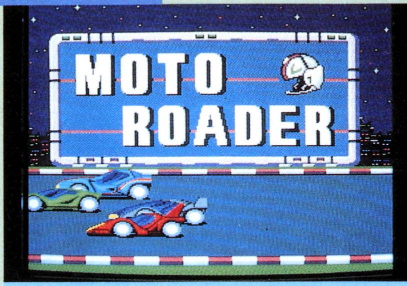
⬆「かむどの剣」よりも、「くさなぎの剣」の方が威力はある。

※ステージ7の進み方は、自分で考えてネ。




# モトローダー

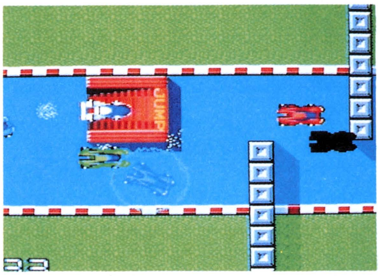
5人プレイで思いっきり盛り上がった後、ビリになったくやしさを独りでウジウジかみしめてるキミ！　落ち込んでてもしょーがないゾ。さっそくこの「達人道場」で修業して、キミの走りをパワーアップしようよ！




メサイヤ(NCS)/発売中/¥5,200

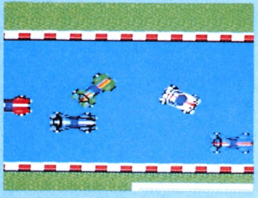
## トラップを抜けるコツはこれだ!!

レーシングゲームの攻略の基本は、何といってもまずコースの丸暗記！　でも実はこれ、時間さえかければだれにでもできちゃうことなんだよね。そこで各プレイヤー独自の工夫が必要になるワケだ。この『モトローダー』で工夫するべきポイントといえばズバリ、トラップのかわし方なのだ。そこでここでは最も難しいトラップ3つにスポットをあて、これらをいかに素早くスマートにクリアするかを伝授しよう。パーツ選びに頭を悩ませるよりも先に、まずここでみっちりと修業を積むんだぞ！

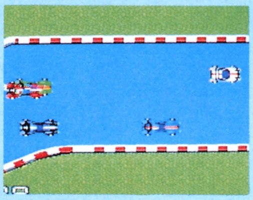


### ▼横スベリ走法をマスターしろ

車体の向きを変えないで、横滑りしながらナナメに前進するのがこの“横スベリ走法”だ。トラップ攻略にはこのテクが絶対必要だぞ。やり方は、スベりたい方向にほんの少しハンドルを切るだけなんだけど、タイミングをつかむまではなかなか大変なのだ。



⬅普通に進路変更をしているところ。



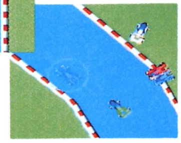
⬅これが横スベリ状態だ。車体は進路に平行なまま。

### ジャンプ台

ここで問題にしたいのは、その直後にカーブをひかえたジャンプ台。こんなジャンプ台には横スベリ走法でナナメに進入して、空中でコーナーのインにつけておくのがベストなのだ。



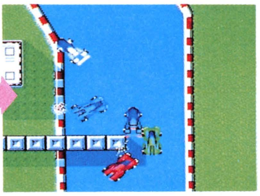
⬅せまいジャンプ台では、普通の進路変更はムリ！



➡ジャンプ直後のカーブには、突っこみ必至。

➡横スベリ走法で、ジャンプ台にナナメに進入。





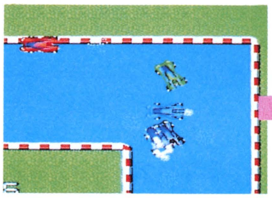
⬅すると直後のカーブでもすんなり抜けられる！

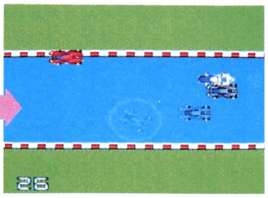
### 直角コーナー

この直角コーナーは減速しないで突っこむと必ずコースアウトしてしまう。コイツは横スベリ走法の応用テクでクリアしよう。

直角コーナーが近づいたら車体をわずかにイン側にかたむけ、逆にアウト方向に横スベリさせる。この状態でナナメにコーナーのイン側に突入したら、素早く脱出方向にハンドルを切る。これで完璧。

➡あらかじめ車体をかたむけたまま進入しよう。





⬅するとスマートに直角コーナーをクリアできる。

### 二また分岐

二また分岐クリアの基本ラインは直線。これにほんの少し角度をつけて、なるべくギリギリのラインで抜けるようにしよう。

具体的にはまず、二またに分かれたコースが一番離れているポイントまで、基本的に横スベリ走法を使って進む。そしてその後は1つのコーナーと考えて、アウト・イン・アウトのラインで脱出しよう。

➡最初の目標地点はここ。横スベリを使うと後が楽。

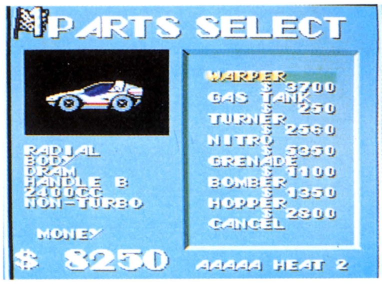




⬅ここからは一つのゆるいカーブのつもりで！

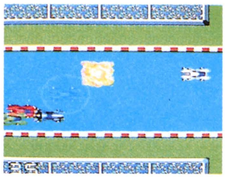
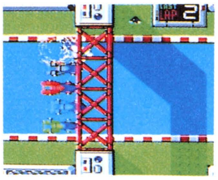
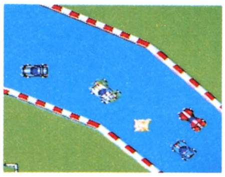
# スペシャルパーツはこう使え！

トラップ攻略が完了したら、チャンピオンを目指すキミの修業もいよいよ大づめ。いよいよ残すはスペシャルパーツの活用法のマスターだけだぞ！　なにしろ、このスペシャルパーツは、まじめにパワーアップした車の性能に匹敵する強さを持っているんだからね。コイツを効果的に使うことができれば、もうほとんど車の性能とは無関係にレースを進めることだってできちゃう！　チャンピオン気取りで走っているアイツのハナをあかすのは快感だゾ。さあ、キミも修業して、この快感に酔いしれようぜ！




## ●BOMBER
## ●ボンバー

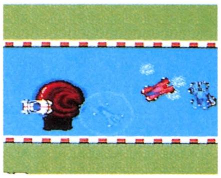
後方に爆弾を発射するこのボンバー。でもコイツを持っているとみんな警戒しちゃって、なかなか効果的に使えないんだよね。でも、みんなが必ず同じラインを取る場所で使えば効果大。たとえばジャンプ台や、極端に路幅がせまくなっているところなど。また、コイツで敵の進路を限定させるっていうのもカシコイ使用法だ！

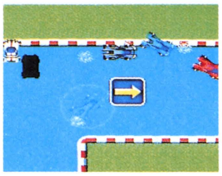




⬆ある程度スピードに乗るまでは使用厳禁！
⬅むやみに使っても、敵車がよければなんにもならない。
⬅絶対によけられない場所で使うのがカシコイのだ。

## ●HOPPER
## ●ホッパー

車体をジャンプさせるこのホッパーは、やはり障害物の回避に使うのがベスト。オイルの回避にはとても重宝するぞ。また、ジャンプ台にうまく進入できなかったときに使うのも効果的。それに、敵の攻撃をかわすのにももってこいだ。ただし一度ジャンプしてしまうと、着地するまでコントロールできなくなるので要注意。

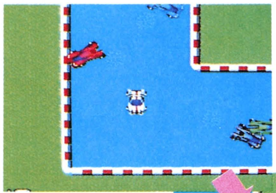




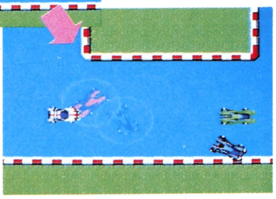
⬆ジャンプ台を使わずに、ベストな位置からクリアできる。
⬅敵の攻撃を、とっさによけるときにもとても便利。
⬅ただし、コーナー直前で使うとこの通り。

## ●TURNER
## ●ターナー

車体を進行方向に向けて瞬時に回転させるのがこのターナー。S字クランクや直角コーナーなど、超A級の操縦テクが必要とされるシーンで大活躍する。また、敵の攻撃などを受けて車体がスピンしてしまったときにも有効。ただしこれは基本的に操縦補助のパーツだから、ウデに自信がついたら早めに卒業するべきだろうね。



⬅未熟なウデでは直角コーナーをクリアするのは至難のワザ。ほら、このまま直進すれば、コースアウトしてしまうーっ！



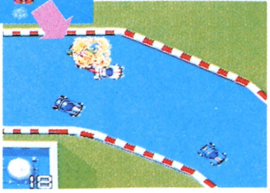
➡こんなときこそターナーの出番。たとえこんな状況でも、瞬時に脱出方向に車体を回転させられる。究極のハンドルだネ。

## ●GRENADE
## ●グレネード

ボンバーとは逆に、前方に爆弾を発射するのがこのグレネードだ。前方、つまり自分の進路上に爆弾を投下するのだから、これはまさに両刃の剣。むやみに使うとみずから墓穴を掘りかねないのだ。ベストな使いどきは、コーナーの直前から途中にかけて。それにゴール手前の直線。先行車の足止めに使うのも効果的だぞ。



⬅むやみやたらに使っていると、こんなことに！　くれぐれもあらかじめ進路変更の準備をしてから使おう。



➡コーナーリングの途中で使えばこの通り。特にコーナーでは敵車もスリップしやすい状態にあるから、とっても効果的！

## ●WARPER
## ●ワーパー

これはもちろん、車体を前方へワープさせるパーツだ。このパーツ最大の特長は、ワープ中の車はすべてのものを素通りできてしまうということ。つまりこのワーパーを使えば、障害物のトラップや敵の攻撃など、進路をふさぐすべてのものを無視することができるのだ。スタート時に好位置をキープするのにも使えるぞ！

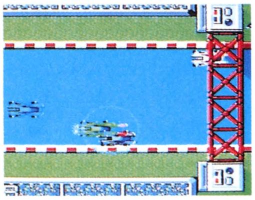




⬆突然コースをふさぐ、いやらしいオイルだってこの通り。
⬅こんな場所だって、平気で素通りできるから楽チン。
⬅スタート時にも威力を発揮しちゃうもんね。

## ●NITRO
## ●ニトロ

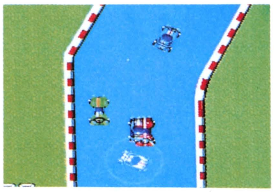
瞬時に驚異的なダッシュができるニトロ。たったの1回しか使えないけど、ゴール直前で使えば逆転サヨナラ1位も可能だ。



⬆たったの1回きりだけど、特にゴール前で使えばその効果はまさにダイナマイト！

## ●GASTANK
## ●ガスタンク

残燃料を一気にフル補給できるガスタンク。あまり積極的なパーツとはいえないけど、コースの練習走行などには使えるぞ。



⬅対コンピュータ戦でコイツを使いながら、じっくりとコース見学をしよう。

マルカツアタックカードシステム

# MAC

## 今月は『ワンダーモモ』

イラスト、写真、情報満載の8枚のMAC。カードにはそれぞれの点数（単位はMAC）がついていて、規定の点数を集めて送ると、下の商品がもらえちゃうのだ！　MACには、毎号ついてくる分と、ウラワザ、読者ページなどで採用された人に贈られるスペシャルMACがある。㊘ファミコンのMACもつかえるよ！
　カードのHP、MPの遊び方も考えてみてね!!

### 応募のきまり

①下の表を見て、欲しい商品に対する規定のMACを集める。同じMACは2枚までしか使えません。ただし、ウラワザ、読者ページ採用者に贈られるスペシャルMACは何枚でも使えます。
②規定のMACと、住所・氏名・年齢・電話番号・希望商品（12,14はソフト名）いままでのMACのなかで1番好きなものの番号を書いた紙を封筒に入れて送ってね（1〜3の商品を希望する人は、住所と名前を書いた封筒に60円切手をはったものも同封してね）。

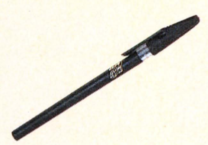
〈あて先〉　〒102　東京都千代田区九段南4-7-10　市ヶ谷KTビル4F　㊘PCエンジン編集部「MAC係」

## カードを集めたら…

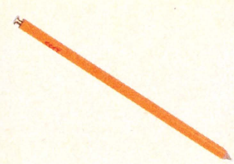
**1** ㊘ステッカー　20MAC



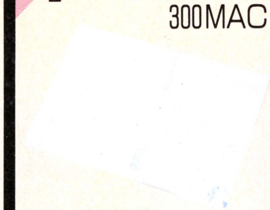

**2** ㊘ボールペン　50MAC



**3** ㊘シャープペン　200MAC



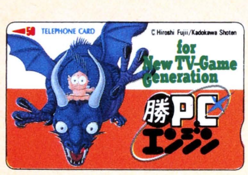
**4** ㊘専用原稿用紙　300MAC



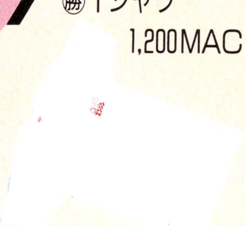
**5** MACホルダー　500MAC



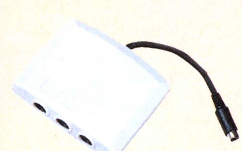
**6** ㊘テレホンカード　670MAC



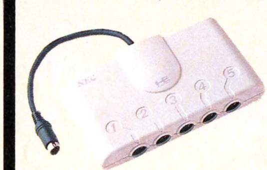

**7** ㊘Tシャツ　1,200MAC



**8** ジョイタップ3　1,500MAC



**9** マルチタップ　2,100MAC



**10** AVブースター　2,500MAC



**11** ソフト(¥6,000以下)　3,000MAC



**12** ターボスティック　3,250MAC



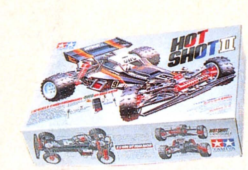
**13** アスキースティックエンジン　3,500MAC



**14** ソフト(¥7,000以下)　4,000MAC



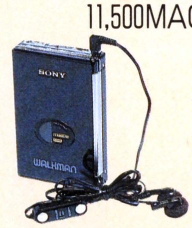
**15** ラジコンカー　10,000MAC




**16** カメラ　10,500MAC



**17** ウォークマン　11,500MAC




**18** セガ メガドライブ　12,500MAC

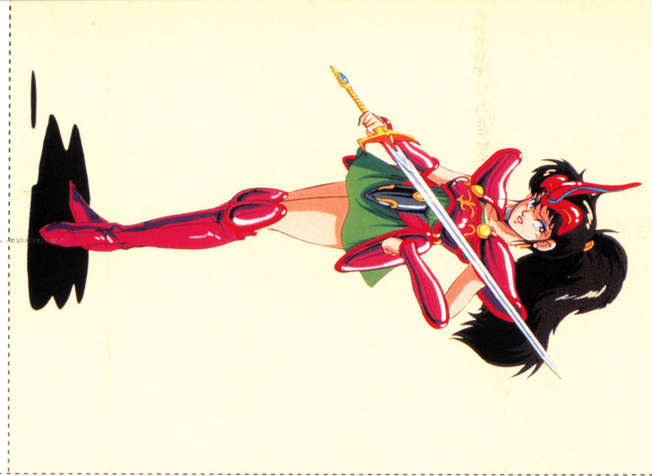



**19** CDプレイヤー　13,500MAC

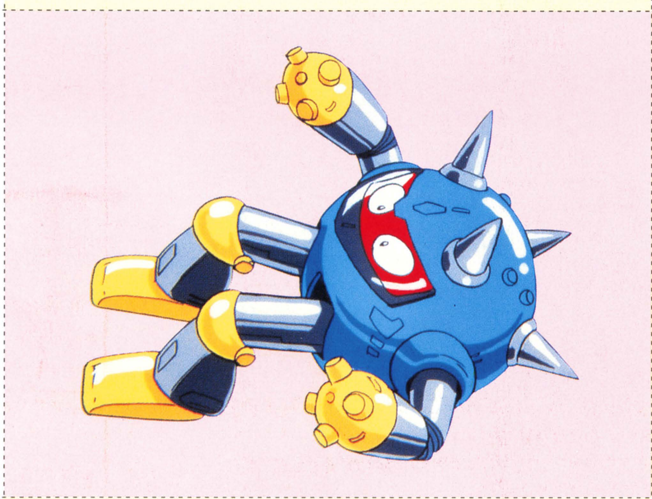


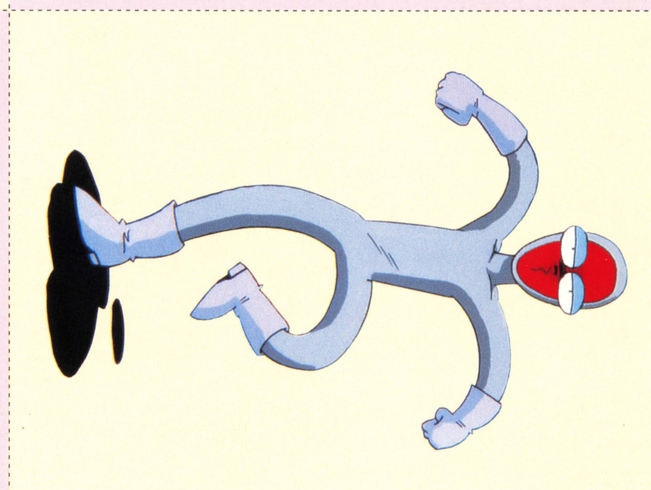

**20** PCエンジン　14,500MAC

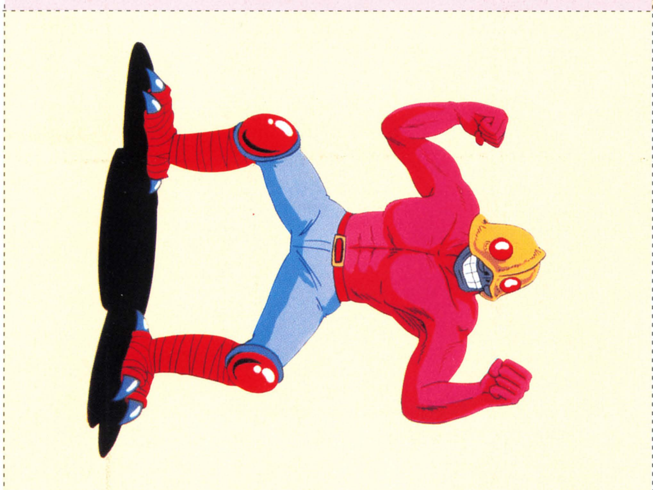




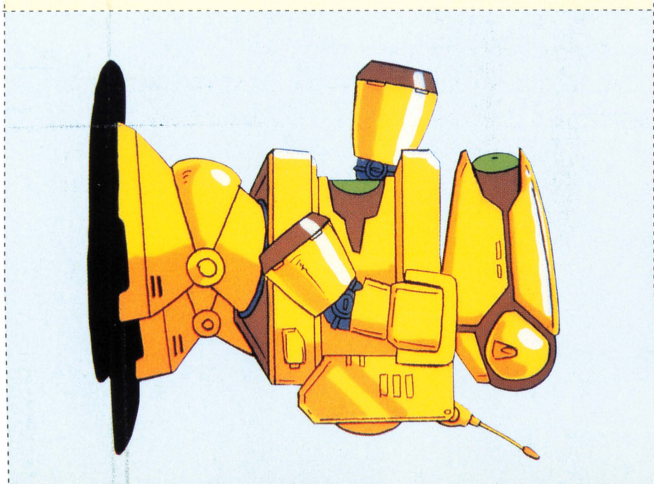














## 5 MAC No. 025

### ワンダーモモ①

## モモ

●ぼくらのアイドル

地球の平和を守るため、惑星ロリコットからやって来たオチャッピーな女のコ。3サイズは82・57・84。へへ、バラしちゃった。

母星ではごく普通の女のコだけど、地球に来たらモテモテのアイドル。一見ブリッコだけども、普通のアイドルよりはちょっと過激なんだ。そう、得意のモモキックとモモジャンプで、悪いヤツらをやっつけちゃう！



HP 15 MP 9

## 2 MAC No. 026

### ワンダーモモ②

## ワンダーモモ(変身後)

●必殺ワンダーリング

ワンダーパワーで変身すると、モモのパワーは倍増！　おまけに必殺武器のワンダーリングや、ワンダータイフーンまで使えちゃうのだ。

解説しよう。ワンダーパワーとは、モモが敵を倒すことによって得られる、戦闘パワーの一種である。そしてそのエネルギーを充てんし、敵にぶつけるのがワンダーリング、回転しながら左右に発射するのがワンダータイフーンだ。



HP 12 MP 10

## 1 MAC No. 027

### ワンダーモモ③

## モドキ

●ザコは質より量！

いかにもザコ、といった感じの戦闘員。この手のアクションには必要不可欠な存在である。

舞台の下から生えてきて、トコトコと歩み寄ってくる。攻撃は……ただそれだけ。

得意技はムーンウォークといわれているが、めったに見せてくれない。また、ときたまハイパー化してるのがいて、一時停止のあと急激にスピードアップする。薬物使用でもやってるのだろうか。



HP 9 MP 3

## 1 MAC No. 028

### ワンダーモモ④

## クラブフェンサー

●スケベなカニ怪人

いちばん最初に出てくる怪人。特撮番組でもお決まりのパターンのように、第1話で出てくる怪人ってのは、市民をさんざん恐怖のどん底につき落としておいて、あっけなくやられてしまう。

両手がハサミになっており、これでもってモモを突っついてくるのだが、ゲームで見る限りではどう見てもスカートをめくっているようにしか見えないという、なんともあわれなヤツである。



HP 5 MP 2

## 5 MAC No. 029

### ワンダーモモ⑤

## ジャグロック

●こいつぁタフだぜ！

見てのとおりのロボットで、とにかく岩石をイヤというほど転がしてくる。

ケリを入れてあげると、頭を引っこめて退くあたりが、またかわいい!?

イラストは横から見た図だが、正面図というヤツも見てみたいものだ。また、あの岩っコロがどこで製造されてどこから発射されるのか、そのへんも気になる。



HP 11 MP 8

## 2 MAC No. 030

### ワンダーモモ⑥

## シャモアン

●センプゥキャク！

手足のパワーはすさまじく、とくにキックの破壊力は相手にかなりのダメージを与える。

得意技は「施風脚」。どこかのストリートファイターのそれとはちがって、逆立ちした状態から両手でスピンし、相手に襲いかかる。

このように技を出させると恐ろしい敵なのだが、連続キックで応戦すると技の1つも出せずに玉砕。しかも1話しか出番はない。悲しいヤツ……。



HP 10 MP 5

## 1 MAC No. 031

### ワンダーモモ⑦

## アクロボール

●ポンポンはねるゾ

球体が特徴の身軽なロボット。軽快にジャンプしながらやって来て、相手を発見すると一直線に飛んでくる。

得意技は「ムーンサルト」で、フェイントをかけて相手をほんろうする。そのうち池谷クンとゼヒ勝負をさせてみたい（できるわけねーって！）。

キックが決まると、「ピキーッ」と鳴きながら飛んでいってしまう。



HP 8 MP 6

## 1 MAC No. 032

### ワンダーモモ⑧

## アマゾーナ

●宿命のライバル!?

華麗に咲いた悪の花。剣の腕は確かで、さすがのモモもかなり苦しめられるだろう。

アーケード版からお色直しをして、グッとまた色っぽく、そして手強くなって帰ってきたのだ！

女同士の戦いは、し烈を極める。そしてまた、力尽きて倒れるその姿にも同情してやまない。

モモと対照的にシャープな♀キャラで、じつは隠れファンもかなり多いという。



HP 3 MP 1

# ウィニングショット

**データイースト／3月3日発売／¥5,500**

## ゴルフの深さを教えてくれる

ゴルフといえば、高校時代にアルバイトでキャディをしたくらいで、とんと縁のないスポーツ。TVでゴルフ嫌いでとおっていたタモリまでが、ゴルフに凝りだしたのをみて、何がそんなにおもしろいのかなぁ、と思っていたのです。

と、ところがPCエンジンでゴルフゲームが出るので、仕事だから1回くらいはプレイしてみようかな、と思ってやってみると、これが見事にハマってしまったのだ。

なぜかというと、この『ウィニングショット』は、今までのFCソフトのゴルフゲームに比べ、ゴルフのルールを知らない初心者でも簡単に操作できるからなのだ。コンピュータが自動的に、そのホールの攻略に、どのクラブがベストかを選んでくれる。今まで、ウッドやアイアンという単語は知っていたけれど、どんな状況で使うか知らなかった。それがこのゲームを始めてから、ルールはもちろん、ゴルフ用語まで覚えてしまったのだ。これは、エライ。表彰状もんだね。




➡コンピュータがベストクラブを自動選択。

6人いる各キャラクターが、なかなか有名人（？）ぞろいってとこもとっつきやすく、感情移入（強引に攻めるパワーヒッターが好きだから、J.おさきでプレイするとかね）もしやすいのだ。

全部で18あるホールも、バラエティ豊かってとこがいいね。ラフやグリーン、バンカー、海などのグラフィックもさすがPCだけあって、目がチカチカしない。これなら、長時間プレイしても疲れない。

ハマった成果というべきか、腕が上達してくると、コンピュータの指示を無視して、強引なバーディ狙いをしたくなるのは人情（B型という血液型のせいかな？）。パー4のホールを2オン狙いして、海にポチャっていうのを何度も経験。これにはガッカリしたけど、プロゴルファー猿なみの？ 地獄の特訓の結果、2オンもできるようになったのだ。

つまり、コンピュータの選択が一番じゃなくて、頭と指先を使えば、なせばなる、なさねばならぬ何事も、てな具合。ゴルフの深さってのも、このゲームが教えてくれますわ。

さて、初めてプレイしてから、1週間めともなると、ひとりでコンピュータ相手に遊んでいるのもつまらない。そんなわけで、友だちとの対戦をしようと思ったのだった。このゲーム、マルチタップがあれば4人プレイが可能なんだよね。わいわいガヤガヤ、楽しい雰囲気でプレイするのが、つまらないわけがない。まして、秘密の特訓をしてきたわけだから、一番上手で、みんなにゴルフ名人と尊敬されるチャンス。

手始めに、マッチプレイ、ストロークプレイ、トーナメントの3つあるモードの中から、マッチプレイを選んで、㊙PCエンジンの副編集長に挑戦状をたたきつけたのである。この副編の得意ジャンルはシューティング。まあ、その他のゲームもこなすけれど、ゴルフなら、絶対に負けないと思い、日頃のうらみ（原稿のしめ切りとか）をはらすため闘うのだった。

プレイスタート。敵は女好きとあって選んだプレイヤーはありゃこ。こっちはもちろん馬力のJ.おさき。第1ホールは、パー4、389ヤード。しょっぱなからパワーの違いをみせて、ラクラク2オン。敵は、細かくキザンで3オン。バーディをとって、軽く1up。続く第2ホールは、パー4、342ヤード。海に浮かぶグリーンを狙うわけだけど、さすがおさきでも1オンは無理。2オン、1パットで連続バーディ。勝ちかなと思いきや、ありゃこも、2オン、1パットでバーディとなり、このホールは両者引き分け。ここまでは、よかったのだが……悪夢が……。

パワーヒッターの泣きどころが、こんな大事な試合で出てしまった。




⬆トーナメントモードでは、中継アナが登場し、19番ホールを告げる

飛ばしすぎて第3ホール以降、海ポチャ、池ポチャの連続。ホールアウトの結果は、3勝8敗7分けと惨敗。そして、試合前の約束で、負けたためにステーキをおごるハメに！ くやしい！ このうらみいつかはらすぞ！

NORIO OGAWA

**小川範夫**

偽名で再登場のフリー編集者

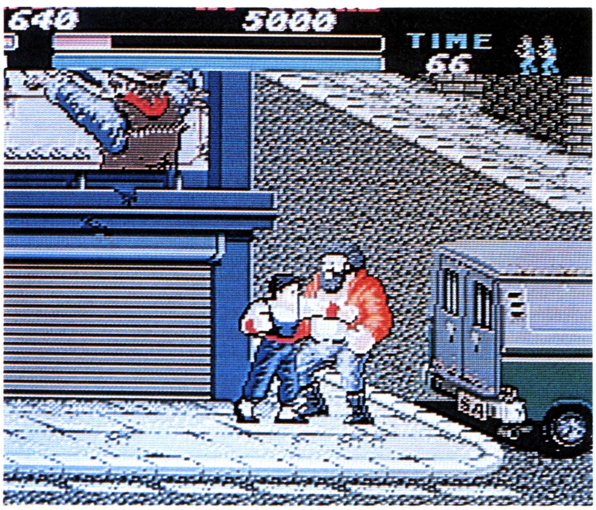
# 初心者も上級者も楽しめる

# ビジランテ

アイレム／発売中／¥6,300

今回は『ビジランテ』を取り上げたのだが、なぜこのゲームを取り上げたのか？ 理由は簡単、このゲームはバランスというデザイナーを苦しめる魔物に対して、家庭用のゲームならではの解答を示してくれた、大変興味深いゲームだからだ。

けれど、まずその前に問題としているゲームバランスとはなんなのかということをはっきりさせておこう。答えは簡単、ゲームの難度だ。人は、よく「このゲームはバランスがいい」とか「悪い」とか言うけれど、間違っちゃいけないのは、それは「その個人にとってのヒジョーに主観的なもの」だということだ。




➡アーケードでは硬かったコイツも連射ならあっというまに殺せる。

たとえばアーケードの『達人』はボクのお気に入りのゲームで、ボクにとっては大変よろしいバランスなのだが、普通のオジサンにやらせれば、たちまちのうちに残機を失い、ゲームオーバーとあいなる、とてつもない難度のゲームに変身するだろう。逆にオジサンにとって、多分に難しいであろうファミコンの『グラディウス2』は、ボクには簡単すぎて話にならないという具合だ。

ここにゲームセンター（またはパソコン）のゲームを家庭用のゲームマシンに移植するときの難しさがある。一部の例外を除けば、バランスを元のままとすれば、それはゲームセンターに通いづめの一部のマニア以外にはクリア不可能も同然の超難ゲームになるのは火を見るよりも明らかなのだ。

その典型的な例が、あの超絶移植度の『R-TYPE』だ。移植は大変素晴らしく、文句のつけようがないのだが『II』をクリアした普通のオジサンを見たことがない。実際のところ、オジサンは『II』は難しすぎるといって敬遠する。

むろんゲームセンターはそのままが、『R-TYPE』のウリなのだから、ゲーム後半のマニアがてこずる部分を移植した『II』は異常に難しくて当たり前。だが、そんな言葉はユーザーには通じない。ゲームで手が出ないというのは、金を出した客が、遊ばしてもらえるどころか、クソミソにされて放り出されているということだから、怒って当たり前だというわけだ。だからユーザーというやつは始末に負えない。自分がクリアできれば、それがいいゲームだと…い、いかん！ 気がつけば、ひどい脱線をしてしまっているではないか！ 『凄ノ王伝説』でバランスに苦闘した反動が出たらしい！

話を元に戻そう。ボクが言いたかったのは、バランスというのはつまるところ、誰がプレイするのかで決まる部分が大半を占めると言いたかったのだ。

そこで本題。そのバランスのとり方が『ビジランテ』は大変面白い。つまりアーケードそのままと言っていい難度のくせに、あったり前のプレイヤーでもクリア可能という、まるで信じられないようなことを可能にしたからだ。

それを可能にしたのは家庭用ゲームでは当たり前で、アーケードでは絶対に存在しない数少ないもの、「連射パッド」なのだ。

偶然の産物なのか、それとも最初から狙ってやったのかは、まるでわからないのだが、とにかく『ビジランテ』では連射は無敵も同然の威力を発揮するのだ。アーケードでは1面から地獄の苦戦を強いられるのだが、エンジン版で連射を使おうものなら、2面のボスまではなにも考えずにプレイすることができる。ムロン、連射があれば、それでオシマイというわけではないのだが、それにしても連射を使えば初めてプレイした人でも、まる1日使えば、最後のボスにお目にかかることができるだろう。

というわけで、『ビジランテ』は、




⬆疑似2重スクロールの雰囲気を出している。なかなかの見どころだ。

初心者は連射パッドでプレイすることで楽しめ、上級者はノーマルの連射なしで楽しむ、なんとも面白いバランスを持つに至ったわけなのだ。

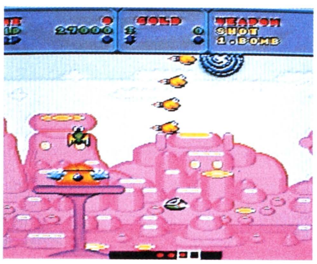
HIROMASA IWASAKI
岩崎啓真
『凄ノ王伝説』ゲームデザイナー

# ファンタジーゾーン

NECアベニュー／発売中／¥4,900

## オリジナルを忠実に再現

アーケード版、セガマークIII、ファミコン、PCエンジンと、これだけのメディアを制覇したソフトもごくまれな例であろう。やはりそれだけの価値があるソフトなのである。なんといってもファンタジックなグラフィック、個性的な大ボス、武器パーツ買い物システムと、何をとっても斬新なタイプのシューティングとしてデビューしたのだから、脚光を浴びてしまうのもうなずける。私もアーケード版を初めて蒲田のゲームセンターで見たときは、あの美しいグラフィックとコミカルなキャラクターに目を奪われ、たちまちとりこになってしまった。学生時代最もハマったゲームと言ってよいでしょうなあ。



⬆背景は、二重スクロールも美しく、立体感がみごとに出ている。

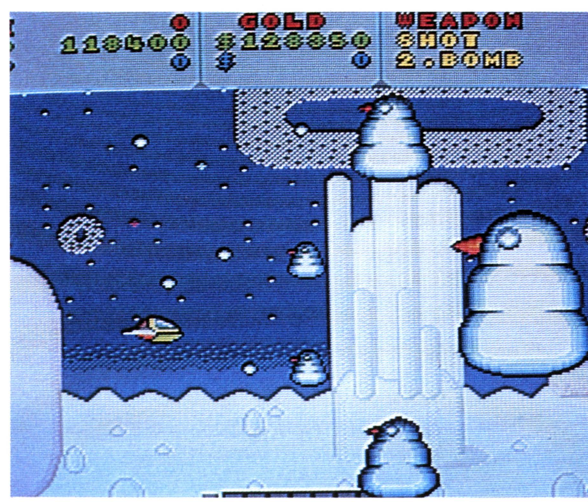
個人的に好きなのは5面の氷の惑星ポーラリア。ここはグラフィック、音楽ともに雰囲気が気に入っている。これだけ一面に真っ白い世界が広がっていると、思わずスキーに行きたくなってしまう（関係ないが、私は最近スキーに凝りまくっている）。しかし、この面の大ボス「ポッポーズ」は、とにかく強い！　未だに実力ではかなわないので、周りをぐるぐる回って弾ぎれを待っているという、なんとも軟弱者な私である。まあ一応アーケード版とファミコン版はクリアできたけどね。

で、本題のPCエンジン版だけど、グラフィック面では、セガ版、ファミコン版に比べて、当然のごとく大きくリードしている。なんといっても大ボス出現時に背景がスクロールしてくれるのがうれしい。セガマークIIIやファミコンだと、スプライトに限界があり、大きなキャラクターが表示できないため、背景画面で大ボスを描いている。そのため本来の背景は表示することができない。その点、大きなスプライトが表示可能なPCエンジンは強いね。さらに2面の火の惑星のタバスコーダでは、背景画面が2重スクロールして見えて、立体感があるけど、PCエンジンにはもちろん2重の背景画面はないから、手前に見える部分は当然スプライトを使用しているのだろう。普通はキャラクターの表示用に用意されているスプライトも、そういった使い方ができてしまうのはPCエンジンの特徴なのだ。

エンジンのジョイパッドはシューティングゲームには向いていないんだと思う。操作性にかなり苦しいところがあるので、ここはひとつ、ジョイスティックが欲しいところ。

あとさらに欲を言えばオープニングのタイトル表示時に、あのアーケード版やファミコン版でやったように『FANTASY ZONE』の文字をゆらゆらっと揺らしてほしかった。PCエンジンは、ラスタースクロール機能（画面を走査線単位で操作して、分割したスクロール処理を行うこと）が比較的優れているのだから、不可能ではなかったはずである。

音楽に関しては、私の知人、周囲の人々から、エンジンのわりに寂しい音だとか、広がりに欠けるだとか、不満の声がけっこうよく



⬅5面の大ボス、ポッポーズ。かわいい顔のわりに、けっこう手ごわい。

聞こえる。確かにエンジンにしてはもうひとつかな……と思わなくもない。

にもかかわらず、このソフトを私はよくできていると思うのだ。オリジナルを忠実に再現しようとしているのがよく感じられる。これだけよくできたソフトだからこそ、こーゆー贅沢も言えるのだろう。今後のシューティングゲームのよい手本となってもらいたいものである。

最近じゃメガドライブがやたら世間で騒がれていて、「これからは16Bitじゃなきゃねぇ」などと言われてますが、こーいった優れたソフトが次々と発売されているPCエンジン、まだまだこれから十分期待できそうですぞ……。

PRELUDE HONDA

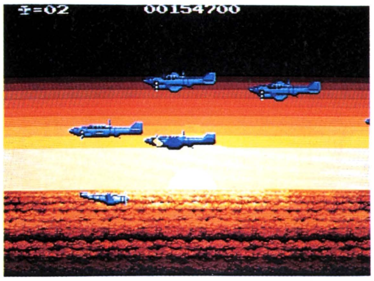
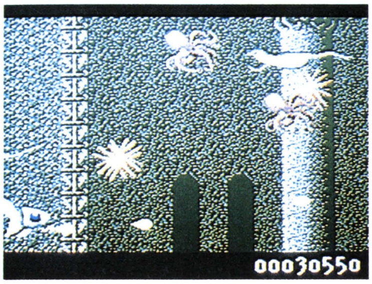
## 本田前奏曲

テニスにスキーにドライブに、すっかり若者している

# 新作ソフトお毒味チャート

ゲーム情報誌の必須アイテム「クロスレビュー」。評論家ともどもこのコーナーをぜひごひいきに！

| ゲーム名／評論家 | 改造町人シュビビンマン | がんばれ！ ゴルフボーイズ |
| --- | --- | --- |
| | <br>メサイヤ（NCS）<br>3月18日／¥5,200 | <br>メサイヤ（NCS）<br>3月28日／¥5,300 |
| 極辛代表 **岩崎啓真**<br><br>長い長い『凄ノ王伝説』の開発が終わって次の作品の構想を練っているところ。一応ＲＰＧで夏を過ぎた頃にＣＤロムで発売されるはずなのだ。 | マップ画面と手に入るパーツの関係とか、ギャグタッチの味つけなどひとつひとつの発想は面白い。だが残念なことに、このゲーム、全体的に敵がイジワルすぎて、そういう面白いところを楽しめるだけの余裕をプレイヤーに与えてくれないのだ。<br>★★★★★☆☆☆☆☆ | 名前はカワイイが、ショットする場所の傾斜まで入っているマニアックな作りをしている。操作がこれまでにないタイプだが、迷うことがないのも親切でマル。けれど、スイングしてボールが飛ぶまでに間があるんで、空振りしてるみたいなんだよ。<br>★★★★★☆☆☆☆☆ |
| 中辛代表 **ウォルフ中村**<br><br>今号の発売日である２月28日は私の誕生日。で、「１日遅れてたら大変だったね」とよく言われるんだけど、私が生まれた年はうるう年じゃないのさっ！ | 単なるアクションゲームではなく、マップ画面で選んだルート次第でパワーアップのしかたが変わるという、ＳＬＧ的要素も備えたゲーム。主人公がダメージをくらったときのハデなリアクションも面白いのだ。２人で協力して遊ぶのがいいね！<br>★★★★★★☆☆☆☆ | コースに起伏があるのはいいんだけど、傾斜がキツイのか一度止まったボールが動いちゃうのはかんべんしてほしい。グリーン上でも同様で、打ち切れなかったパットが以前より遠くに行ってしまう不思議な現象も。ゲームの進行も少々スローペース。<br>★★★★★☆☆☆☆☆ |
| 甘口代表 **小野　泉**<br><br>『麻雀殺人事件』の謎が解けない…。犯人はダレなのっ!? 教えてくれた方には、泉がクリーミーマミのものまねをご披露いたしますっ♡ | かわいいマイキャラの元気なアクションがよいわ。男女好きなキャラを選べるんだけど、もちろんワタシはキャピ子ちゃんでプレイしました。音声合成もカワイくてマル、ね。ちょっと操作がしにくいけど、キャピ子ちゃんがカワイイから許しちゃう。<br>★★★★★★☆☆☆☆ | またまたゴルフゲームの登場です。ボールがラフとグリーンの境目に落ちても、どちらに落ちたのかちゃんと表示されるのが親切ね。もちろんグラフィックもバッチリきれいだよ。でも、ちょっと操作が難しいな。ゴルフの好きな人は、どうぞ♡<br>★★★★★★☆☆☆☆ |
| 辛口代表 **ドーピン和樹**<br><br>テストが終わってホッと一息つけるかな〜、と思ってたら、すっかり原稿書くのを忘れてて……。ご、ごめんなさい。テストよりシメキリの方が怖いっ!! | 個人プレイにはしりやすい２Ｐモノと違って、合体攻撃など協力し合う部分が多いのは、ほほえましいかぎりだ。声もかわいらしくていい。しかし、２Ｐだとお互いに活動範囲が狭くなり、後半ではかえってジャマになることも。最初は１Ｐの方が楽。<br>★★★★★☆☆☆☆☆ | ゴルフゲームのお手本みたいな感じでそこそこ楽しめる。ボールを打つフォームを変えられたりアドバイスなどがあるのもいい。しかも４人まで遊べるとなれば、もう家族や友人とプレイするしかない。でも、グリーンの芝目のキツさはどうにかして。<br>★★★★★★☆☆☆☆ |
| アンカーマン<br>**怒濤久美子（ドクミ）**<br><br>もうすぐ春ですねェ♪ でも、ドクミはまだまだスキーで遊ぶんだよ〜ん。 | 「シュビビンマン」って変な名前ね。でもコミカルなゲームの雰囲気にはピッタリかも。正義の親玉みたいな博士が、ドケチだったりするのがいいじゃん。やっぱり世の中、ゼニ、ゼニでっせ！ | ゴルフって、タマを追いかけて、アナに入れるという、一見単純なゲームなんだけど、すっごく深いのよね。このソフトは、そんなゴルフの醍醐味を体験できるって話よ。キミも早く体験してネ。 |

| P☆47 | ディープブルー海底神話 | 魔界八犬伝SHADA | 私のメインディッシュ |
|---|---|---|---|
|  |  |  | |
| エイコム<br>3月20日／¥5,200 | パック・イン・ビデオ<br>3月31日／¥5,300 | データイースト<br>4月1日／¥5,500 | |
| アーケードからの移植で、非常にシンプルなシューティング。『ドラスピ』や『ハリアー』のように熱くなってガンガンやるタイプのゲームではないが、できはいいと思う。操作性などでイライラすることもないし、難易度も適当。よろしいと思うぞ。<br>★★★★★★★☆☆☆ | ほかのゲームとは一線を画した感じのグラフィックの横スクロールシューティング。操作性などには文句はないのだが、初期のマイキャラの動きが、ちと遅すぎるために難度が上がっているのが残念だ。あとパワーアップが地味すぎると思うのだがなァ。<br>★★★★★★☆☆☆☆ | 名前を聞いたときは本格派RPGと思ったが、やってみると『イース』『ハイドライド』タイプのA・RPGだった。ネタはいいと思うのだが、全体的に仕上げが粗いのだ。それとこれはパッドの責任だけれど、動くときに変な方向によく動いちゃうんだよね。<br>★★★★★★☆☆☆☆ | 今月は似たりよったりのレベルのゲームばかりなので、ちょっと困るが、まず『P☆47』は買い。あと長く楽しみたい人は『SHADA』。お金に余裕があってゴルフが好きなら、『ゴルフボーイズ』。 |
| グラフィックの美しさは特筆モノ。中でも4面の巨大戦艦は迫力たっぷり！ ゲームとしてもよくできていて、パワーアップアイテムの出現率などもバランスがとれている。うまい人はうまい人なりに、そうでない人はそれなりに楽しめる好ゲームだ。<br>★★★★★★★☆☆☆ | 敵の攻撃(というか体当たり)パターンにそれぞれの個性が出ていて○。でも、肝心のゲームバランスが今一歩。被害を受けると一定時間攻撃できなくなるのはいいんだけれど、その間逃げまわるのがキツイのだ。連射できる弾の数も少ないと思うな。<br>★★★★★☆☆☆☆☆ | ストーリー、操作性、そしてゲームバランスとなかなかのデキ。ところどころにイジワルな(?)トラップはあるけどね。それにしても、グラフィックやゲームシステムがパソコンの超人気ゲームに似ちゃうのは、しかたのないことなんだろうか？<br>★★★★★★★☆☆☆ | A・RPGが好きなキミなら『魔界八犬伝SHADA』。スムーズなゲーム展開はキミをぐいぐいと引き込むことだろう。シューティングゲームが好きなキミには『P☆47』がオススメ。 |
| 気分爽快、バリバリのシューティングゲームなの。もちろんいろんな種類のパワーアップがあるんだよ。シューティングファンの人には絶対オススメね。ただし、難度がただもんじゃないから、腕に自信がある人向きだと思うわ。<br>★★★★★★★☆☆☆ | ドラゴンに続いて、なんとお魚がマイキャラのシューティングゲームなの。ダメージを受けると目の色が変わるのがカワイイわ。でも、難しいっ！ 1面からビシバシと敵が泳いで(?)きて、寄ってたかってイジメるから、初心者の泉にはちょっと…。<br>★★★★★☆☆☆☆☆ | 久々のRPGなのっ♡『イース』みたいなカンジでとっつきやすいの。マイキャラがカワイイし、グラフィックもキレイ。すっごくコッてるオープニングは必見だねっ！ このテのRPGは好き嫌いがあると思うけど、ワタシは気に入っちゃいました。<br>★★★★★★★☆☆☆ | う〜ん、今回は難しいゲームが多かったから…。とりあえず、アクションが好きな人には『P☆47』をプッシュします。でも、ハンパじゃないわよ。もちろんRPG大好きっコは『魔界八犬伝』も。 |
| あのスピード感といい、グラフィックといい、いうことナシ。マイキャラが死んでもパワーアップが残るところも初心者向きで親切だと思う。ただ、展開自体が単調なのと、アーケードよりボスがカタいので、妙にイライラするところもあるけど。<br>★★★★★★★★☆☆ | バック・イン・ビデオ初のエンジン版だけど、マイキャラの当たり判定が大きいわりに細かい敵が多く、パワーアップのバランスも今一つよくないと思うな。グラフィックの美しさは目を見張るものがあるのに、ものすごく残念なゲームだね。<br>★★★★☆☆☆☆☆☆ | 『南総里見八犬伝』をモチーフにしたRPGなんだよね。だから小説とか映画でお話を知ってれば、それなりにのめりこめると思う。電源入れっぱなしにして、細かくセーブしながらプレイすれば、パスワードのお世話にならずにすむしね。<br>★★★★★★☆☆☆☆ | 『P☆47』はシューティングが好きな人は絶対に買わないと損だぜ。あと文学大好き少年少女には『SHADA』がいいね。RPGのわりに展開は早いし、聞きなれた人名なんかバンバン出てくるよ。 |
| けっこうこのテのシューティングって、男の子が燃えるのよね。実在した兵器ばかりが登場するけど、ドクミはチンプンカンプン。「P-69」ってのもあったかなぁ？と思ったら、顔が赤くなっちゃった。 | 深海を舞台に、キレイなお魚さんたちがた〜くさん登場。水族館に来たみたいな気分にさせてくれるわね。つい今晩のおかずは、お魚がいいなぁと思ったけど、ここに出てくるのは、みんなウロコが硬そう。 | バックからやられると「ウッ、死ぬー」と絶叫しそうな感じで倒されちゃうのよね、このゲーム。かっこいい男の子ならステキだけど、魔物じゃ私の体に指1本触れさせないわ。謎解きが楽しいRPGだわね。 | 今月のなんでもNo.1を発表。★キャラのかわいさ…『シュビビンマン』★憎い敵…『P☆47』の戦艦★やられた回数…『ディープブルー』でした。 |


誰にでもすぐにはできない
トンガツツ
①山へ行って野生のブタをつかまえてくる
なるべく野性的なツラガマエのブタがいい
②毎日特訓して根性を養う
③1年ぐらいたったら丸焼きにする
ハンパじゃねえぜっ
④根性のあるブタの丸焼きの出来上り
根性がはいっててうまいぞ!!
ちょっとこれじゃ共食いじゃないスか…
ブヒブヒ
そうそうサルの脳ミソの佃煮もあるぞ
これなんか精力がついてうまいぞ!!
こればっか
さる紫
↑人の話を聞いてない
料理長のことばに嘘はなかった!!
スタミナ料理のおかげであっという間に金角一派をなぎ倒しカチドキをあげる3人
単に頁数のカンケーじゃねーのか?
エイ
エイ
ヒレ…
のスープ
うまいぞ!!
えーかげんにしなさい
虎力大仙
龍力大仙
紅孩児
六耳びこー
さあ言え!! 支店長をどこへやった!?
金角店長
あ…ああ 彼女なら調理場のほうに…
わしなんでこんな目にあうのやろ…?
大丈夫ですか 支店長!!
調理室
ダダッ
あら損損じゃない あなたもきたの?
な…なに やってんですか いったい……
だってぇ…近ごろお店がはやらないから バイトでもしてお小遣いかせごうと思って…
金角 RESTAURANT
んまー シンプルなオチだこと

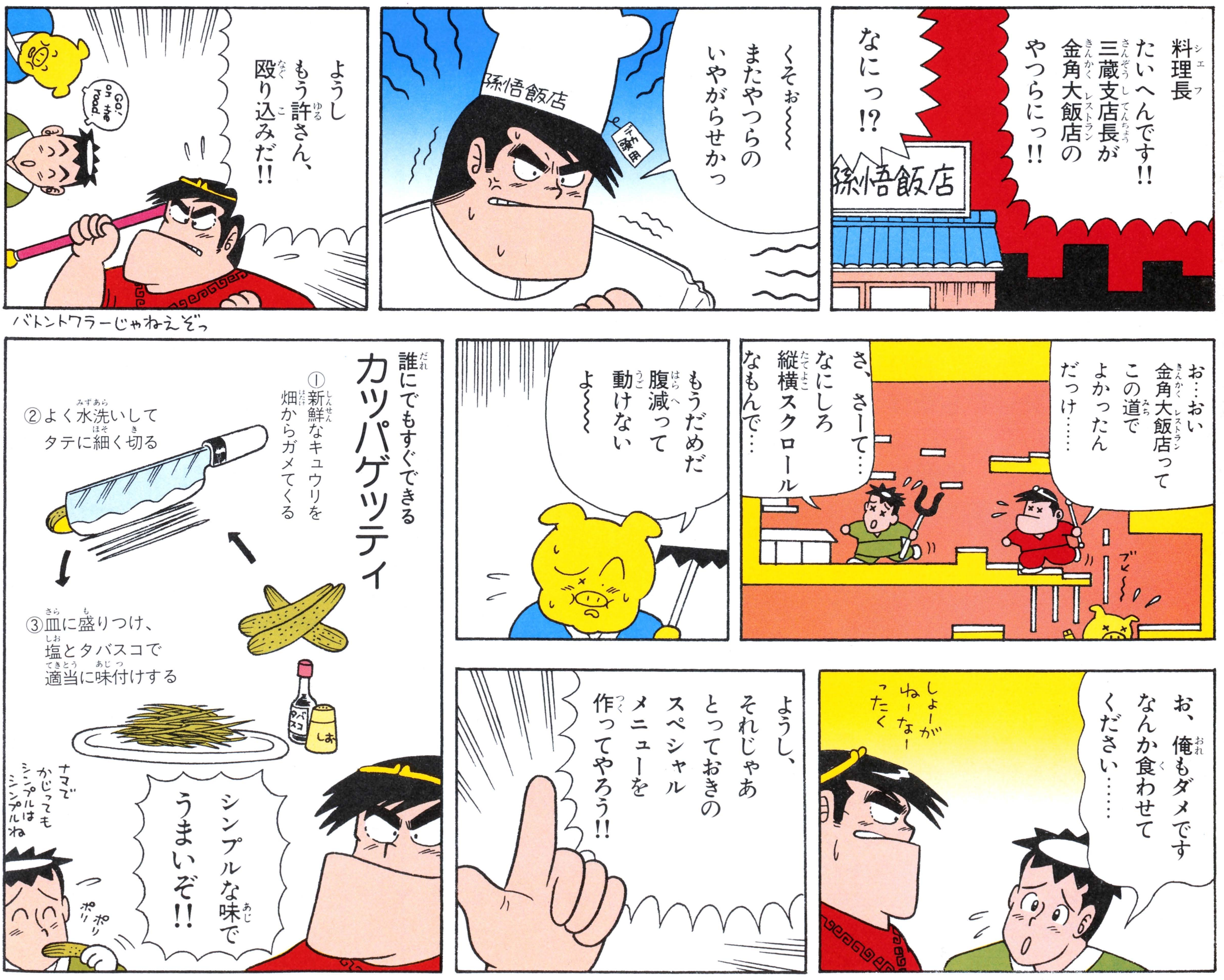
伊達めがねの偽パラレルワールド

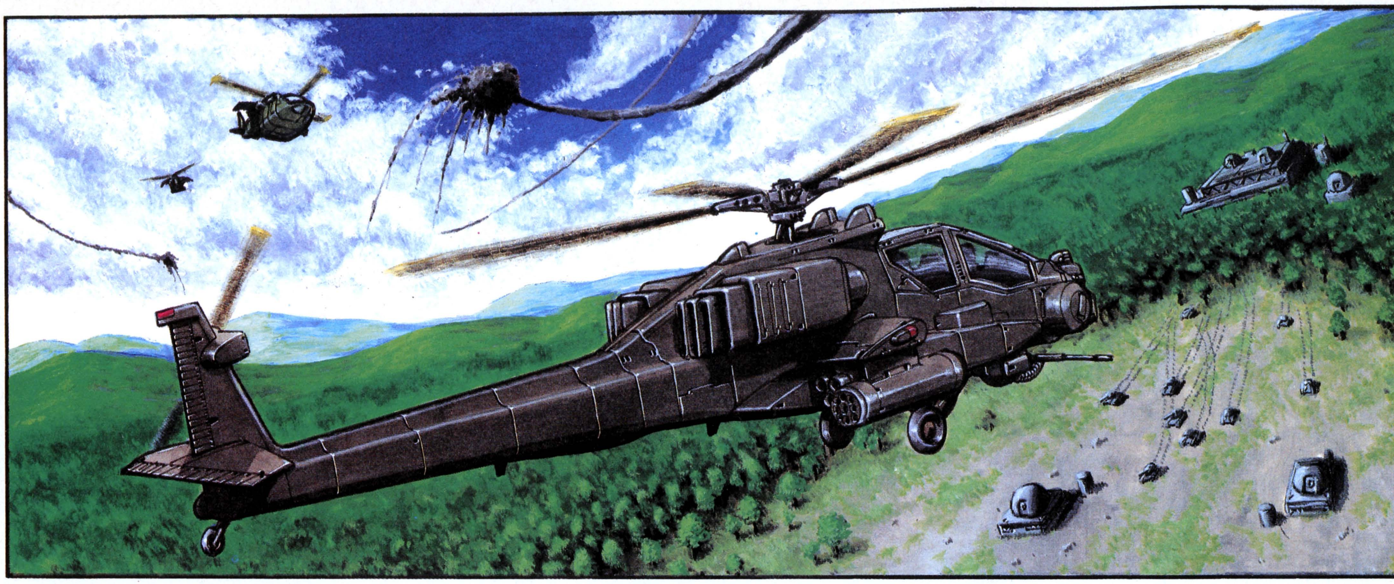
NISEMON

# クッキングSON SON II




SCENARIO & DESIGN DATE-MEGANE





イラスト／中沢数宣

# ㊖PCエンジン5月号は
# 3月30日(木)発売！

次号の発売日は春休みの真っ最中だね。宿題もないし、ボーッとしてる人もいるだろう。が、PCエンジンユーザーは、それじゃいかん。おりしも新作ラッシュのさなか。今号にひき続き、次号でも新作ソフトをフォローしまくる㊖PCエンジンを読んで、PCエンジンユーザーとしての喜びを満喫してほしい。で、別冊付録は『究極タイガー』攻略ブックだ!!

## 達人情報局

を始めます。PCエンジンのウラ技、CDロムのミュージック先取り紹介など、電話でしか出せない情報をドンドン流しますぜ！

旭川 0166(22)7400
東京 03(236)7200
大阪 06(700)5599
高松 0878(33)9700

## 急告 ライター大募集！

マルカツでは、ファミコン、PCエンジンなどのゲーム必勝法、ゲームレビューが書けるライターを募集しています（ただし18歳以上で、都内近郊居住者に限ります）。希望の方は、①簡単な履歴書、②最近プレイしたゲームの紹介（800字以上）を同封のうえ、封書で下記までご応募ください。

●電話での問い合わせは、受け付けておりません。
●あて先➡〒102東京都千代田区九段南4-7-16　市ヶ谷KTビル4F ㊖PCエンジン編集部「ライター募集係」


Editor in Chief……佐藤辰男
Senior Editor……後藤靖彦
Editors……松本剛　北山のり子　河野崇　寺西憲二　塚田正晃　高木陽一郎　平井秀　西川真紀　橋本理恵子　羽根正人　斉藤親信
Writers……藤井康裕　岩崎啓真　中村泰宏　小泉雅也　超音速　石田真也　今村文二　小峯徳司　岡本敦行　山崎拓　佐藤武慶　増鳴健　遠藤まゆり　岡田直子　草野公平　丸山秀樹　イース　木村典子　工藤裕貴　山本裕司　大竹雅法　堀斉
Photographers……林久平　倉部和彦　分部辰浩　福家久仁子　林克典　伊豆倉守一　舟喜力　加藤幸広
Designers……12 to 12（野口敏治　高見みなこ　藤井学）ディレクション・ナカオフィス　アンカモン　斉藤和代　小林博明　岩沢須美子　星山英夫

月刊 マルカツ 勝PCエンジン
4月号
1989年4月1日／定価＝350円
雑誌コード　13575－4

発行人……角川春樹
編集人……佐藤辰男
発行所……角川書店
住所……〒102東京都千代田区富士見2-13-3
(編集部)03-221-3521
(販売部)03-817-8523
(広告部)03-817-8425
印刷所……凸版印刷





富士見書房
〒102 東京都千代田区富士見1-12-14
電話(03)261-5375㈹ 振替/東京7-86044




月刊 PCエンジン 1989 4月号
1989年4月1日発行(毎月1回1日発行)
第1巻第4号通刊4号
発行所 角川書店
〒102 東京都千代田区富士見2-13-3 ☎03(817)8523/販売部 ☎03(221)3521/編集部
定価・ふろく付・350円

 凸版印刷株式会社 Printed in Japan

T4911357504355 雑誌コード 13575-4